ΘΕΜΑΤΑ: OVERCLOCKING MADNESS ΜΕΡΟΣ Β΄
NORTON SYSTEMWORKS: ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ ΣΕ ΦΟΡΜΑ!

ΕΡΕΥΝΑ
Η ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM



ΤΕΥΧΟΣ 127 1 ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.

VAMPIRE THE MASQUERADE REDEMPTION

ΠΡΟΣΟΧΗ: ΤΟ ΒΑΜΠΙΡ ΔΑΓΚΩΝΕΙ!!

HINTS & TIPS
ΔΕΚΑΔΕΣ CHEATS ΓΙΑ ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

EMULATORS' CORNER
PACMAN FEVER

ON-LINE GAMING
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE

ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ
...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

HOT STUFF
ΠΟΝΤΙΚΙΑ & ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT

DO IT YOURSELF
ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ REALPLAYER

THE 4th COMING
ΟΛΑ ΤΑ ΝΕΟΤΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΑΤΟ ON-LINE RPG

PROGRAMMING
ΜΑΘΕΤΕ ΤΗ VISUAL C++

GAME REVIEWS



NEVERWINTER NIGHTS


SHOGUN


MOTOCROSS MADNESS 2


EMPIRE OF THE ANTS


KLINGON ACADEMY

EDITORIAL

Την εργασία πολλοί εμίσησαν, την ξάπλα ουδείς! Κάπως έτσι θα μπορούσα να περιγράψω με λίγα λόγια την ψυχική μου κατάσταση αυτή τη στιγμή. Αλλά δεν βαριέσαι. Κάθε χρόνο έτσι είναι. Οταν φεύγεις για διακοπές αισθάνεσαι ελαφρύς σαν πούπουλο που ο άνεμος μπορεί να παρασύρει μακριά και “όπου σε βγάλει”, ενώ όταν γυρνάς αισθάνεσαι σαν μολυβένιο βαρίδι που πέφτει με φόρα στο έδαφος και δεν μπορείς να κουνηθείς. Τώρα είναι καλύτερα, βέβαια. Μετά από τόσες αναχωρήσεις και επιστροφές έχω συνηθίσει πια. Μέχρι που έχω κάνει και τη δική μου συλλογή από πούπουλα και βαρίδια... Μπααα, τι μ' έπιασε τώρα; Ε, οχι και να σας μαυρίσω την ψυχούλα ακόμα δεν ήρθαμε.

Θυμάστε πριν από έναν χρόνο περίπου, όταν παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στην Activate99 το Vampire: The Masquerade; Τότε με είχε ενθουσιάσει και το είχα κατατάξει στα τέσσερα (αν θυμάμαι καλά) πιο “hot” παιχνίδια εκείνης της διοργάνωσης. Πράγματι, το τελικό προϊόν είναι ένα “διαμάντι”, δυστυχώς όμως με ορισμένες “ατέλειες”, σύμφωνα πάντα με τον Αντρέα (τον Τσουρινάκη, ντε!). Μα τι έχουν πάθει όλοι τώρα τελευταία με τα saves και τα αγνοούν με τόσο προκλητικό τρόπο;

Ο μήνας που μας πέρασε, όμως, ήταν ο μήνας των strategies. Ετσι, στο τεύχος αυτό θα βρείτε τα reviews των Shogun: Total War και Empire of the Ants, δύο παιχνιδιών που μπορεί μεν να ανήκουν στην ίδια κατηγορία (strategies), κατά τα άλλα όμως δεν έχουν και πολλές ομοιότητες. Ετσι, το Shogun απευθύνεται στους έμπειρους παίκτες λόγω της αυξημένης δυσκολίας του και αποτελεί άξιο “διάδοχο” των Myth και Warhammer. Από την άλλη, το Empire of the Ants είναι ένα παιχνίδι που μπορεί εύκολα να το παίξει ένας αρχάριος, ενώ ο πόλεμος εδώ παίρνει άλλες διαστάσεις.

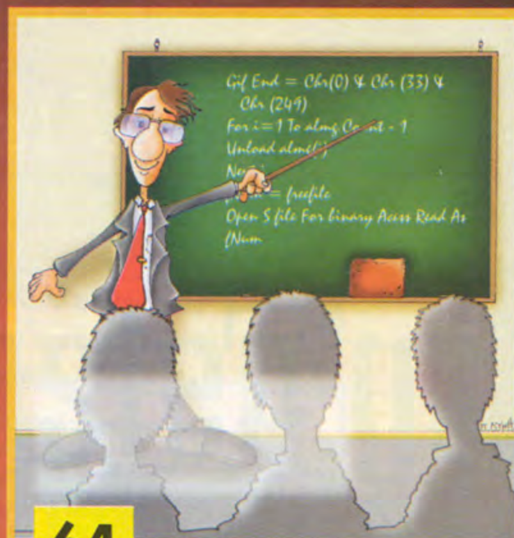
Τέλος, στο τεύχος αυτό υπάρχει το δεύτερο μέρος του αφιερώματος στο overclocking, καθώς και ένα αφιέρωμα σχετικά με την εκπαίδευση στην πληροφορική. Αυτό που ΔΕΝ υπάρχει είναι το “Most Wanted”, το οποίο έμεινε έξω αυτόν το μήνα λόγω έλλειψης χώρου. Θα επανορθώσουμε στο επόμενο τεύχος, το οποίο θα κυκλοφορήσει κανονικά στις 15 Σεπτεμβρίου.

Γιάννης Πατρίκος

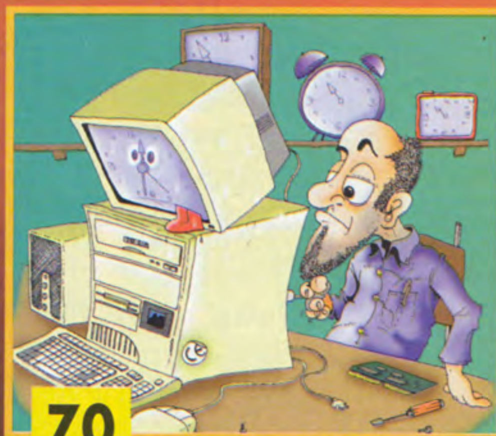
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

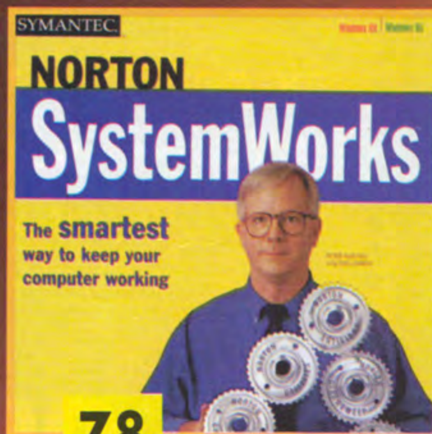
ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



64 **Εκπαίδευση στην πληροφορική**
Αφιέρωμα στους... δρόμους της πληροφορικής μετά το λύκειο.



70 **Overclocking (2ο Μέρος)**
Μάθετε πώς μπορείτε να επιταχύνετε τις επιδόσεις του επεξεργαστή σας.



78 **Norton Systemworks**
Ο,τι πρέπει να γνωρίζετε για το δημοφιλές πακέτο εφαρμογών.

GAMECLUB







PC master CD-ROM

ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο,
ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM: Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, Πέτρος Παπαθανασίου, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Παναγιώτης Ανδριανέσης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Νικόλας Δεμιρίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Δημήτρης Καρέτσος, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Γιώργος Κυριακός, Ορέστης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Νινιός, Πέτρος Παπαθανασίου, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Κώστας Σπυρόπουλος, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Γιώργος Κομιώτης, Παναγιώτης Λύρης,
ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: Μαρίλη Ηλιάδου, Μιχάλης Μαυροκέφαλος, **MARKETING**: Ελενα Χαβιάρα, Σωτήρης Τρόντζος, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κάτια Σάαντα, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Λ. Συναχερής, Γ. Κάργιαννης
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Αλίκη Τριανταφυλλίδου, Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ

CD-ROM pages

Καλωσορίσατε και πάλι στις σελίδες του συνοδευτικού CD-ROM του "PC Master". Σίγουρα οι περισσότεροι -αν όχι όλοι- έχετε γυρίσει από τις διακοπές σας (και εμείς μαζί), ανανεωμένοι και με τις μπαταρίες γεμάτες. Εντάξει, ξέρω πως στεναχωριέστε λιγάκι γι' αυτό, αλλά ως γνωστόν όλα τα ωραία κρατάνε λίγο. Ολα; Ε, όχι και όλα. Το αγαπημένο σας περιοδικό είναι και πάλι μαζί σας, για να σας κρατήσει -ευχάριστη ελπίζω- συντροφιά αυτές τις ώρες... "προσαρμογής" στην πραγματικότητα. Ας δούμε, λοιπόν, τι καλό θα βρείτε. Θα έχετε την ευκαιρία να γνωρίσετε από πρώτο χέρι τέσσερα νέα παιχνίδια μέσω των ισάριθμων demos που υπάρχουν: τα Fighter Ace II, Kiss Psycho Circus, Traffic Giant και Vampire: The Masquerade. Επιπλέον, θα βρείτε trailers από επερχόμενα παιχνίδια και screenshots. Φυσικά, από το section με τα extras δεν λείπουν πολλά και ενδιαφέροντα "καλούδια", για όλα τα γούστα. Καλή διασκέδαση, λοιπόν, και ραντεβού σε δεκαπέντε μέρες.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

FIGHTER ACE II

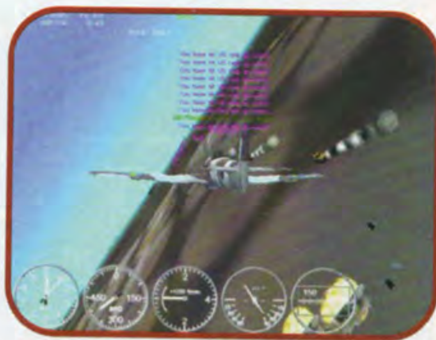
Εταιρία: *Microsoft*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 32MB RAM*

Το πρώτο Fighter Ace ήταν ένα αρκετά καλό on-line παιχνίδι, τουλάχιστον για την εποχή του, παρά τις όποιες ατέλειές του. Τώρα, λοιπόν, η Microsoft κυκλοφόρησε τη συνέχειά του, η οποία βέβαια περιέχει αρκετές αλλαγές. Μπορείτε να επιλέξτε το αεροσκάφος σας ανάμεσα σε 25 διαφορετικά μοντέλα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Συ-



γκεκριμένα περιλαμβάνονται αγγλικά, γερμανικά, ρωσικά, αμερικανικά και ιαπωνικά μοντέλα, είτε μαχητικά είτε βομβαρδιστικά. Φυσικά, αυτό που θα επιλέξετε θα μπορέσετε να το εφοδιάσετε σύμφωνα με τις επιθυμίες σας. Το τερέν και τα γραφικά είναι εντελώς ανανεωμένα, ενώ υποστηρίζονται όλοι οι 3D accelerators. Αυτό δεν σημαίνει, βέβαια, πως αν δεν διαθέτετε κάτι τέτοιο, δεν μπορείτε και να παίξετε. Απλώς, όπως συμβαίνει με όλα τα παιχνίδια που παίζονται συγχρόνως τόσο με 3D επιτάχυνση όσο και χωρίς αυτήν, υπάρχουν σημαντικές διαφορές ανάμεσα στα δύο modes.

Ακόμη, αν δυσκολεύεστε σε ορισμένες



αποστολές υπάρχει η δυνατότητα να συμμαχήσετε με άλλον παίκτη -ή και περισσότερους του ενός- και να κάνετε έτσι τη ζωή σας πιο εύκολη. Η συγκεκριμένη επιλογή θα είναι ιδιαίτερα χρήσιμη κάθε φορά που θα βρίσκεστε "στον αέρα" μαζί με άλλους 200 παίκτες-πιλότους. Μη σας εκπλήσσει αυτό το νούμερο, καθώς μπορούν να παίξουν σε ένα παιχνίδι μέχρι και 800 παίκτες ταυτόχρονα!

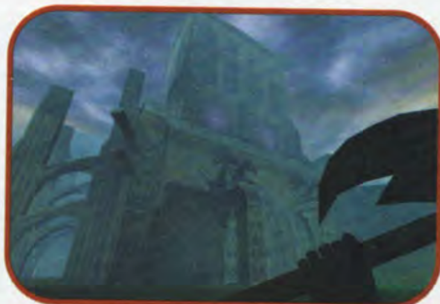
Για να παίξετε το Fighter Ace II πρέπει να εγκαταστήσετε το παιχνίδι από το CD και εν συνεχεία να συνδεθείτε με το MSN Gaming Zone. Διαβάστε, όμως, προσεκτικά τους όρους και τις οδηγίες που θα βρείτε κατά τη διάρκεια του setup. Μπορείτε πάντως να παίξετε έναν μήνα δωρεάν, ενώ, αν θέλετε να συνεχίσετε να "πετάτε", θα πρέπει να καταβάλετε κάποιο ποσόν για συνδρομή, ανάλογα με το χρονικό διάστημα που θα δηλώσετε.

SCREENSHOTS

- Age of Empires II: The Conquerors
- Baldur's Gate II

KISS PSYCHO CIRCUS

Εταιρία: *Gathering of Developers*
Απαιτήσεις: *Pentium 266MHz, 64MB RAM, 3D accelerator*



Πρόκειται για ένα παιχνίδι first person shooter, του οποίου οι κεντρικοί πρωταγωνιστές είναι τα μέλη του γνωστού ροκ συγκροτήματος Kiss. Ενός συγκροτήματος το οποίο, γνώριμο για την εκκεντρική εμφάνισή του, έχει δώσει πολλά καλά τραγούδια. Ο πλήρης τίτλος του παιχνιδιού είναι Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child και είναι εμπνευσμένο από το ομώνυμο κόμιξ



του Todd McFarland. Η ιστορία του εκτυλίσσεται σε έναν μακρινό κόσμο, η ισορροπία του οποίου διατηρείται από τέσσερα πανάρχαια πλάσματα. Στην ουσία πρόκειται για έναν χαρακτήρα χωρισμένο σε τέσσερα επιμέρους κομμάτια. Αν δεν το έχετε ήδη καταλάβει, αυτά τα τέσσερα πλάσματα έχουν τις μορφές των μελών του συγκροτήματος που δανείζει το όνομά του στο παιχνίδι.

Στον κόσμο αυτό, λοιπόν, όλα έβαιναν καλώς, μέχρι που έκανε την εμφάνισή του ένα τσίρκο. Φαίνεται, όμως, πως το τσίρκο αυτό είναι απλώς το παραπέτασμα για κάτι το σατανικό, και ο κόσμος έχει αρχίσει και αναστατώνεται. Σε αυτό το σημείο οι ήρωές μας αναλαμβάνουν δράση αποφασισμένοι να επαναφέρουν την τάξη και την ηρεμία.

Εσείς ξεκινάτε το παιχνίδι ως κοινός θνητός, αλλά σιγά σιγά εξελίσσεστε μέχρι να γίνετε ο Elder. O Elder είναι η συγχώνευση των τεσσάρων επιμέρους χαρακτήρων που



προανέφερα. Η πλήρης έκδοση θα περιλαμβάνει έξι προοδευτικά επίπεδα, πολλούς εχθρούς και τέσσερις χαρακτήρες για να παίξετε. Βάλτε, λοιπόν, στο CD (ή και στο πικάπ δεν πειράζει) κάποιον δίσκο των Kiss, εγκαταστήστε το demo που θα βρείτε στο παρόν CD και περιπλανηθείτε στο σκοτεινό κόσμο του παιχνιδιού. Τέλος, έχετε τη δυνατότητα να παίξετε πέντε επίπεδα του παιχνιδιού: δύο από το Water Realm και από ένα από τα Earth Realm, Air Realm και Fire Realm.

TRAILERS

- Age of Empires II: The Conquerors
- Star Wars: Episode 1 Obi-Wan
- Wacky Racers

TRAFFIC GIANT

Εταιρία: *JoWood*
Απαιτήσεις: *Pentium 266MHz, 32MB RAM*

Το Traffic Giant έρχεται από την ανερχόμενη JoWood και είναι ένα παιχνίδι δια-





χείρισης (στα βήματα του Sim City). Εδώ βέβαια δεν αναλαμβάνετε τη δημιουργία και διαχείριση μίας πόλης, αλλά καλείστε να κατασκευάσετε ένα καλό και λειτουργικό σύστημα συγκοινωνιών (πάρτε ως παράδειγμα τις δικές μας συγκοινωνίες και απλώς κάνετε... το αντίθετο!), αποβλέποντας στο κοινό όφελος των πολιτών. Θα πρέπει, πάντως, να προσέξετε να ικανοποιήσετε όλους τους κατοίκους στον τομέα αυτό, μέχρι και τον τελευταίο. Ετσι θα πρέπει να δημιουργήσετε ένα δίκτυο συγκοινωνιών, το οποίο θα επιτρέπει την άμεση και γρήγορα πρόσβαση σε όλα τα καίρια σημεία και κτίρια του παιχνιδιού. Η μεγάλη διαφορά του με το Sim City είναι πως, όσο καλά και αν τα καταφέρετε, δεν πρόκειται να προσελκύσετε νέους κατοίκους στην πόλη σας. Από την άλλη, βέβαια, δεν πρόκειται να σας εγκαταλείψουν σε περίπτωση που δεν είναι ικανοποιημένοι από το έργο σας.

Στο παιχνίδι θα βρείτε έναν μεγάλο αριθμό μικρών και μεγάλων πόλεων, καθεμία με ξεχωριστό βαθμό δυσκολίας. Προσοχή, όμως, διότι δεν θα είστε μόνοι, αλλά θα έχετε και τέσσερις ανταγωνιστές, οι οποίοι θα θελήσουν να σας βγάλουν εκτός συνα-

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών και ήχου:

VIDEO CARDS
- Creative 3D Blaster
- Matrox Millennium G400
- Video TNT/GeForce256/GEForce 2
- S3 Savage 4
- S3 Savage 2000
- Voodoo 3 2000/3000
- Voodoo 5

SOUND CARDS
- SoundBlaster Live!

γωνισμού. Για να δούμε, θα τα καταφέρετε να οργανώσετε καλά τις συγκοινωνίες;

VAMPIRE: THE MASQUERADE

Εταιρία: *Nihilistic Software/Activision*
Απαιτήσεις: *Pentium 2 233MHz, 64MB RAM, 3D accelerator*

Όπως θα προσέξατε ήδη, το παιχνίδι αυτό αποτελεί το κεντρικό θέμα του τεύχους. Εσείς είστε ο Christof Romuald και σκοπός της ζωής σας είναι οι μάχες ενάντια στο κακό. Μάλιστα, η ειδικότητά σας είναι οι βρικόλακες. Κάποια βραδιά, όμως, μία γυναίκα-βρικόλακας (άτιμα θηλυκά!) καταφέρνει με τη βοήθεια της μαγικής δύναμης που διαθέτει να δαγκώσει τον ήρωά μας στο λαιμό (κλασική κίνηση βαμπίρ) και να τον κάνει και εκείνον βρικόλακα! Φυσικά, από εκεί και πέρα η ζωή του αλλάζει ριζικά. Η αμοιβαία έχθρα όμως ενάντια στον



Vukodlak καλά κρατεί. Ο κύριος αυτός είναι ένας πανίσχυρος Vampire Lord, με αρκετούς "υπηκόους" υπό τις προσταγές του. Άλλωστε, ο Christof βλέπει την εξόντωσή του ως τη μοναδική ευκαιρία του να εκδικηθεί γι' αυτό που του συνέβη.

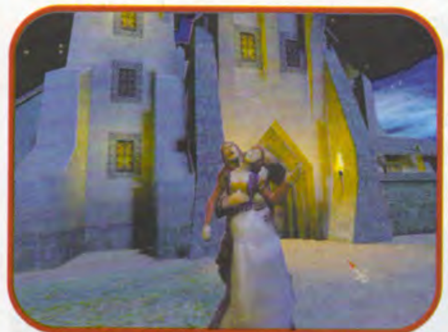
Η ιστορία ξεκινά στη μεσαιωνική Ευρώπη και συνεχίζεται μέχρι και στις μέρες μας (μην ξεχνάτε πως οι βρικόλακες, αν ακολουθούν σωστή "διατροφή", ζουν αιώνια). Ας δούμε, όμως, συνοπτικά τα κυριότερα χαρακτηριστικά του Vampire.

Ζήστε ως απέθαντος: Αφού γίνετε βρικόλακας, θα πρέπει αφ' ενός να βρίσκετε την "τροφή" σας και αφ' ετέρου να διατηρείτε κρυφό το ένοχο μυστικό σας, το οποίο ταυτόχρονα πρέπει να ελέγχετε. Εκτός από τους βρικόλακες που θα σας πολεμήσουν, θα βρείτε μερικούς που θα συμμαχήσουν μαζί σας.

Δυνατή 3D μηχανή: Ο κόσμος του παιχνιδιού έχει δημιουργηθεί με τη Nod Engine, η οποία είναι προϊόν της Nihilistic. Σε συνδυασμό με τις απαραίτητες φωτοσκιάσεις, ξαναζωντανεύει στης οθόνες μας πολλές μεσαιωνικές αλλά και σύγχρονες πόλεις.

Καινοτόμος multiplayer σχεδίαση: Η καινοτομία έγκειται στην ύπαρξη του Storyteller mode, το οποίο επιτρέπει σε κάποιον παίκτη να δημιουργήσει και να "τρέξει" μία δική του περιπέτεια. Επιπλέον, περιλαμβάνει και mode συνεργασίας, ενώ αν θέλετε μπορείτε να παίξετε είτε ως "κυνηγός" είτε ως "κυνηγημένος".

Τέλος, το παιχνίδι, καθώς βασίζεται στο ομώνυμο δημοφιλές επιτραπέζιο RPG, θα ενθουσιάσει τους φίλους του τελευταίου, καθώς τους προσφέρει την αληθινή μετάφραση της αγαπημένης τους ιστορίας.



Εγκαταστήστε, λοιπόν, και εσείς το demo και αφεθείτε στον κόσμο του Vampire. Επίσης, μην παραλείψετε να διαβάσετε το αναλυτικό review του τεύχους.

SOLUTIONS

- Deus Ex
- Diablo II
- Dink Smallwood

EXTRAS

Στο directory extras, στο οποίο σε κάθε τεύχος φιλοξενούμε πολλά χρήσιμα προγράμματα, θα βρείτε τα κάτωθι:

- **Diablo 2 Utils & Saves:** Πολλές χρήσιμες εφαρμογές καθώς και σωσμένα παιχνίδια για το αγαπημένο σας Diablo 2. Ασφαλώς σε όσους δυσκολεύονται, τα saves θα φανούν ιδιαίτερα χρήσιμα, αν μάλιστα αναλογιστούν τα προβλήματα του παιχνιδιού κατά την αποθήκευση.
- **Μετρητής χρονοχρέωσης ΕΠΑΚ:** Σίγουρα θα έχετε δει τηλέφωνο με μετρητή (είδος που ευδοκιμεί κυρίως στα περίπτερα, και δη της επαρχίας). Με αυτό το προγραμματάκι μπορείτε να βλέπετε πόσο γράφει το "κοντέρ" όσο είστε συνδεδεμένοι στο Δίκτυο, έτσι ώστε και να ξέρετε τι πληρώνετε και να μη φουσκώνετε το λογαριασμό. Όχι τίποτε άλλο, αλλά σκεφθείτε και την αμοιβή του γιατρού που θα φωνάξουν σίγουρα οι γονείς σας μόλις δουν το λογαριασμό!
- **G-Force WinAmp Add-on:** Αν σας αρέσουν τα Mp3, τότε αυτό το προγραμματάκι σας ενδιαφέρει. Αφού βέβαια έχετε εγκατεστημένο το WinAmp, εγκαταστήστε και αυτό και απολαύστε το αποτέλεσμα.
- **Mp3 Kingdom:** Το γνωστό σας section με τραγούδια ανεξάρτητων καλλιτεχνών, σε μορφή Mp3.
- **Starcraft Sickel Brood Wars Expansion Set:** Νέες πίστες για το Starcraft, δημιουργημένες από φίλους του παιχνιδιού (ανεξάρτητη παραγωγή).
- **Nokia Logo Manager:** Προγράμματα για να αλλάξετε την όψη του Nokia κινητού σας. Και όχι μόνο αυτό... Θα βρείτε επιπλέον ήχους τόσο έτοιμους όσο και γραμμένους προς πληκτρολόγηση.
- **The 4th Coming 1.18:** Η τελευταία έκδοση του client του γνωστού on-line παιχνιδιού.

ΕΝΑ ΣΤΕΡΕΟΦΩΝΙΚΟ ΓΕΜΑΤΟ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑ

TEAC GF-200 NOSTALGIA

Ένα πλήρες στερεοφωνικό συγκρότημα, το οποίο αρχικά δίνει την εντύπωση πως πωλείται... στα παλιατζίδικα. Ασφαλώς θα ξυπνήσει αναμνήσεις στους μεγαλύτερους, καθώς ο σχεδιασμός του θυμίζει άλλες εποχές. Παρ' όλα αυτά, διαθέτει ραδιόφωνο AM/FM, CD, κασετόφωνο με δυνατότητα εγγραφής και 2 ηχεία 4''. Είναι μία καλή πρόταση για δώρο σε κάποιον μεγαλύτερο ή σε όποιον αγαπά καθετί παλιό.

info www.teac.com





ΜΕΙΩΣΤΕ ΤΟΝ ΕΝΟΧΛΗΤΙΚΟ ΘΟΡΥΒΟ

NOISELESS CANCELING HEADPHONES KPM-810

Ένα ενδιαφέρον σετ ακουστικών από την Kenwood, τα οποία μειώνουν τον ενοχλητικό θόρυβο που προκαλείται από κακές εγγραφές ή παρεμβολές. Διαθέτουν μοντέρνο, επαγγελματικό σχεδιασμό, είναι καλυμμένα με δέρμα και ζυγίζουν ελάχιστα. Η συσκευασία τους περιλαμβάνει μία μπαταρία AAA, καθώς και μία θήκη για τη μεταφορά τους.

info www.kenwood.com

ΧΑΜΟΓΕΛΑΣΤΕ ΨΗΦΙΑΚΑ

POLAROID PDC-700

Η υψηλή ανάλυση που υποστηρίζει (1.024x668XGA) η μηχανή αυτή της Polaroid εγγυάται καθαρότερες και λαμπερές φωτογραφίες. Διαθέτει οθόνη LCD 1,8'', αυτόματη εστίαση και 4MB εσωτερικής μνήμης, κάτι που σημαίνει πως έχει τη δυνατότητα αποθήκευσης 50 φωτογραφιών σε XGA mode και 90 σε VGA mode. Πρέπει να σας πούμε πως χρειάζεστε και έναν υπολογιστή;

info www.polaroid.com





ΤΟ ΡΟΛΟΪ ΠΟΥ ΔΕΝ ΧΑΝΕΙ ΔΕΥΤΕΡΟΛΕΠΤΟ

JUNGHANS MEGA RADIO CONTROLLED WRISTWATCH

Ο περισσότερος κόσμος πιστεύει πως τα ρολόγια είναι ακριβείας. Τότε πώς γίνεται και κάθε τόσο χρειάζεται να τα επαναφέρουμε στη σωστή ώρα; Το γεγονός αυτό οφείλεται σε ένα απειροελάχιστο καθημερινό χρονικό κενό, το οποίο με τη σειρά του οφείλεται σε μία ραδιενεργό μεταβολή της ατμόσφαιρας. Το ρολόι της εικόνας διαθέτει μία κεραία, η οποία κάθε βράδυ επαναφέρει την κανονική ώρα, με αποτέλεσμα να μη χάνετε ούτε δέκατο του δευτερολέπτου!

info www.junghans.de

ΚΑΘΑΡΟΣ ΑΕΡΑΣ ΣΤΟ... ΤΣΕΠΑΚΙ ΣΑΣ!

PERSONAL AIR PURIFIER

Με το προϊόν αυτό μπορείτε να καθαρίζετε τον αέρα γύρω σας, ανά πάσα στιγμή όπου και αν βρίσκεστε. Εχει μικρό μέγεθος και χωρά ακόμα και στο τσεπάκι του πουκαμίσου σας. Δημιουργεί ένα κινούμενο στρώμα αέρα, το οποίο σας απαλλάσσει από οποιαδήποτε ενοχλητική μυρωδιά που τυχόν πλανάται γύρω σας. Ασφαλώς μία πολύ καλή λύση για πολλούς από εμάς, ειδικά όταν βρισκόμαστε σε κλειστό χώρο, με καπνιστές κ.λπ.

info www.igadget.com



ΚΑΤΑΓΡΑΨΤΕ ΤΑ ΠΑΝΤΑ

GE 35381 MICRO CASSETE RECORDER

Με αυτό το μικρό -αλλά θαυματουργό- κασετοφωνάκι μπορείτε να καταγράψετε το πάντα από μία ικανοποιητική απόσταση. Επιπλέον, μπορείτε να ενεργοποιήσετε τη διαδικασία εγγραφής με μία φωνητική εντολή σας και μόνο. Εχει ενσωματωμένο ένα ισχυρό μικρόφωνο, διαθέτει δύο ταχύτητες εγγραφής, προστασία από ακούσιο σβήσιμο κάποιας εγγραφής και φωτάκι ένδειξης εγγραφής. Ιδιαίτερα χρήσιμο και για δημοσιογράφους.

info www.igadget.com

Στα ενδότερα του Pentium 4

Σύμφωνα με πληροφορίες που έχουν κυκλοφορήσει σχετικά με τις δυνατότητες του νέου "τέκνου" της Intel, ο Pentium 4 φαίνεται να ενσωματώνει αρκετά εντυπωσιακά χαρακτηριστικά, καθώς δεν αποτελεί απλή αναβάθμιση του πυρήνα των προηγούμενων μοντέλων επεξεργαστών, αλλά το πρώτο -από το 1995- σχεδιασμένο εξολοκλήρου σε λευκό χαρτί chip επεξεργαστή της Intel. Ο αριθμός των τρανζίστορ αυξήθηκε σχεδόν κατά 80% φτάνοντας στα 42 εκατ. από τα 28 εκατ. που ενσωμάτωνε ο Pentium III. Η αρχιτεκτονική του φέρει το όνομα NetBurst και περιλαμβάνει αρκετές νέες τεχνολογίες, μεταξύ των οποίων οι τεχνικές παράλληλης επεξεργασίας και σωλήνωσης. Μία από αυτές είναι η Rapid Execution Engine, η οποία αναλαμβάνει να διαχειρίζεται τα επαναλαμβανόμενα tasks σε ταχύτητες διπλάσιες από αυτές του επεξεργαστή, οδηγώντας σε εμφανή επιτάχυνση των διαδικασιών στην πράξη. Εχει επίσης δοθεί ιδιαίτερο βάρος στη διαχείριση Internet-ικών διαδικασιών, με αιχμή του δόρατος τις 144 νέες μικροεντολές για τις multimedia εφαρμογές γραφικών και ήχου. Η Intel υποστηρίζει ότι οι αυξημένες δυνατότητες του chip βρίσκονται σε τέτοιο επίπεδο που θα επιτρέπουν την ταχύτατη επικοινωνία με το δίκτυο, ικανότητα αναγνώρισης φωνής και αναπαραγωγή αναβαθμισμένων τρισδιάστατων γραφικών.

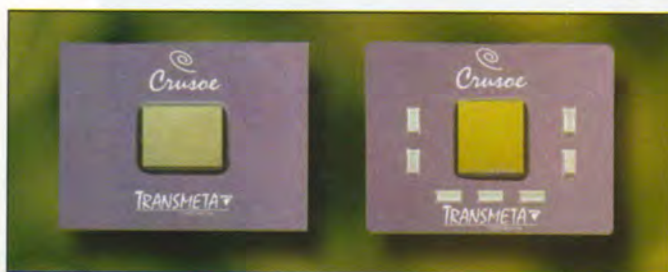


Sunlin Chue, διευθυντής Κατασκευαστικού τμήματος της Intel.

Ο Pentium 4 (και όχι IV, καθώς η Intel εγκαταλείπει τη λατινική αρίθμηση στους επεξεργαστές της) θα κυκλοφορήσει αρχικά στην έκδοση των 1,4GHz. Προς το παρόν, όμως, πρέπει να αρκεστούμε στην τελευταία κυκλοφορία του Pentium III στα 1,13GHz, η οποία ξεκίνησε επισήμως από τα τέλη του προηγούμενου μήνα, ενώ -τουλάχιστον σε αρχικό στάδιο- προσφέρεται σε περιορισμένες ποσότητες, με την τιμή να μην ξεπερνά τα 1.000 δολάρια. Επίσης προς το παρόν, δεν υπάρχει καμία πληροφορία σχετικά με την υιοθέτηση του εν λόγω επεξεργαστή από οποιαδήποτε εταιρία κατασκευής υπολογιστών.

Εξελίξεις στο χώρο των επεξεργαστών

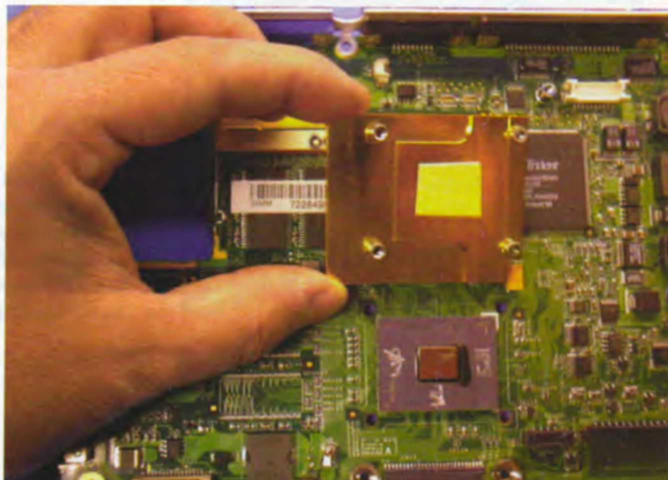
Η πολυδάπανη τεχνολογία των επεξεργαστών, όπως είναι φυσικό, δεν μπορεί να "θρέψει" πολλές ανταγωνιστικές εταιρίες. Παρ' όλα αυτά, η περιορισμένου μεγέθους Transmeta ισχυροποιεί την παρουσία της στους φορητούς υπολογιστές, με τη συγκρατημένου κόστους πρότασή της, τον επεξεργαστή Crusoe, ο οποίος φημίζεται για τη χαμηλή κατανάλωσή του, στοιχείο εξαιρετικά σημαντικό για τις



ιδιαίτερες απαιτήσεις των laptops. Η τελευταία και αναβαθμισμένη έκδοση του Crusoe, με το κωδικό όνομα TM5600, αυξάνει ακόμη τον πήχη των ταχυτήτων, περιορίζοντας περαιτέρω την κατανάλωση, και αποτελεί μετεξέλιξη του TM5400. Ετσι, βασισμένο σε αρχιτεκτονική 0,18micron, το ταχύτερο μοντέλο του Crusoe TM5600 αγγίζει τα 700MHz, καταναλώνοντας ταυτόχρονα έως και 15% λιγότερη ενέργεια σε σχέση με τον απλό Crusoe TM5400. Οι επιδόσεις του TM5600 βρίσκονται σε πολύ ικανοποιητικό επίπεδο, δεδομένης της ύπαρξης 656KB L2 cache μνήμης, προσφέροντας ταυτόχρονα απόλυτη συμβατότητα με τη σειρά X86 της Intel. Η επιτυχία του TM5600 θεωρείται εξασφαλισμένη, κυρίως λόγω της αμέριστης υποστήριξης μεγάλων κατασκευαστών όπως η IBM, η Sony και η Toshiba.

Ηδη η Transmeta ετοιμάζει το επόμενο βήμα της που θα ξεπερνά το 1GHz, το μοντέλο TM5800. Σε αυτή την προσπάθειά της φαίνεται να βρίσκει βοηθό την AMD, η οποία αφ' ενός έχει ξεπεράσει προ πολλού το φράγμα του 1GHz, αφ' ετέρου διαθέτει τεχνολογία απαραίτητη για την περιορισμένων δυνατοτήτων Transmeta. Συγκεκριμένα, οι δύο εταιρίες φέρονται να έχουν υπογράψει συμφωνία ανταλλαγής τεχνογνωσίας, με την Transmeta να παραλαμβάνει την τεχνική της AMD Lightning Data Transfer, η οποία εξασφαλίζει την ταχύτατη διασύνδεση του επεξεργαστή με τα υποσυστήματα του υπολογιστή. Ο προφανής στόχος της προσέγγισης αυτής είναι η συνέχιση της πίεσης που ασκείται εναντίον της παντοκράτειρας Intel.

Μπορεί, βέβαια, η Intel να παραμένει κυρίαρχη, οι αριθμοί όμως των κερδών της AMD είναι το λιγότερο εντυπωσιακοί, με τους ρυθμούς ανόδου να αυξάνονται χρόνο με το χρόνο (ή μάλλον καλύτερα μήνα με το μήνα). Ετσι, το τρίτο τρίμηνο του 2000, λόγω της ιδιαίτερα επιτυχημένης πορείας του Athlon στην αγορά, η AMD ανακοίνωσε κέρδη που ξεπερνούν κάθε προσδοκία και αγγίζουν τα 77 δισ. δρχ., σε συνολικό τζίρο 445 δισ. δρχ.!



"Σκληροί" φορητοί

Η Panasonic καυχιέται ότι κατασκεύασε τον πιο ανθεκτικό φορητό υπολογιστή της αγοράς. Η σειρά Toughbook είναι ειδικά σχεδιασμένη, ώστε να αντέχει στις ακόλουθες καταπονήσεις:



κραδασμοί αυτοκινήτων, τρένων, αεροπλάνων, πτώσεις από μικρό ύψος, χτυπήματα σε διάφορα εμπόδια. Η προστασία από τις διάφορες κακοτοπιές εξασφαλίζεται από τα ανθεκτικά υλικά και τη συμπαγή κατασκευή και επεκτείνεται στα παραδοσιακά ευαίσθητα σε κραδασμούς περιφερειακά, όπως η οθόνη και ο σκληρός δίσκος, με χρήση ελαστικών συνδέσμων κατάλληλα προσαρμοσμένων, ώστε να απορροφούν το μέγιστο ποσοστό των κραδασμών που θα μπορούσαν να αποβούν μοιραίοι για την "ακεραιότητα" αυτών. Οι εκπρόσωποι της Sony υπόσχονται ότι η θήκη από μαγνήσιο των Toughbook αντέχει μέχρι και εικοσαπλάσια πίεση σε σχέση με τα "κοινά" notebooks. Εκτός αυτών, η σειρά Toughbook επιδεικνύει εξαιρετική ανθεκτικότητα στην υγρασία, με τις θύρες επέκτασης να βρίσκονται στεγανά κλεισμένες πίσω από μεταλλικά ελάσματα. Η προστασία επεκτείνεται και στο θέμα της σκόνης και της βρωμιάς, βασικοί υπεύθυνοι για τις συχνές βλάβες των φορητών υπολογιστών. Κατά συνέπεια, η συσκευή μοιάζει περισσότερο με μεταλλική βαλίτσα χρηματαποστολής ή με στρατιωτικό ασύρματο, παρά με ντελικάτο φορητό υπολογιστή.

Πέραν των προαναφερθέντων, η σειρά Toughbook προσφέρεται σε έξι εκδόσεις (Toughbook 17, 27, 34, 37, 47 και 71) που περιλαμβάνουν επεξεργαστές της Intel (Celeron, Pentium II & III έως και 600MHz), οθόνες TFT από 8,4'' έως 14,1'', σκληρούς δίσκους χωρητικότητας έως και 20GB και CD-ROM drives ταχυτήτων έως και 24x, ικανοποιώντας μία ευρεία γκάμα απαιτήσεων. Μάλιστα, το μοντέλο Toughbook 37 διαθέτει μία ιδιαίτερα λεπτή φόρμα, με το συνολικό πάχος του να μην ξεπερνά τα 2,5 εκατ. Τέλος, τα συστήματα προσφέρουν δυνατότητα ασύρματης σύνδεσης με το Διαδίκτυο.

Η ποιότητα του ονόματος Panasonic επαληθεύει τους ισχυρισμούς του κατασκευαστή, ώστε ακόμη κι αν υποθέσουμε ότι η σειρά Toughbook δεν διαθέτει επιβεβαιωμένα τα πιο ανθεκτικά συστήματα, σίγουρα η αντοχή τους ξεπερνά κατά πολύ τις πλέον αυξημένες απαιτήσεις της μέγιστης πλειονότητας των χρηστών.



flash

Το νέο πρότυπο V.92 στα modems υπόσχεται ακόμη μεγαλύτερες ταχύτητες στο upload. Σε σχέση με το παρόν πρότυπο V.90, το V.92 παραμένει μεν στα 56Kbps σε ό,τι αφορά στο download, αλλά στο upload ανεβάζει την ταχύτητα στα 48Kbps, σε σχέση με τα 33,6Kbps του V.90, το οποίο σημειωτέον πρωτοεμφανίστηκε το 1998 και διατηρείται αναλλοίωτο έως σήμερα. Βέβαια, οι τιμές είναι ονομαστικές και απλώς φανερώνουν το ποσοστό βελτίωσης στο upload. Δύο επιπλέον χρήσιμα χαρακτηριστικά του νέου προτύπου είναι η βελτίωση κατά 60% του χρόνου σύνδεσης του χρήστη με τον ISP, και η δυνατότητα call waiting. Συγκεκριμένα, ο χρήστης θα μπορεί να δέχεται τηλεφωνικές κλήσεις κατά τη διάρκεια της σύνδεσής του με το Δίκτυο, κάτι που ήταν αδύνατο μέχρι σήμερα στην PSTN σύνδεση. Τώρα πια ο χρήστης θα μπορεί να απαντά στις τηλεφωνικές κλήσεις, αφού κάνει suspend τη σύνδεσή του με το Internet, στην οποία θα επανέρχεται κανονικά μετά την ολοκλήρωση της τηλεφωνικής συνδιάλεξης.

Φθηνές συσκευές DVD-RW μάς υπόσχονται οι εταιρίες Pioneer και Sharp, οι οποίες συνασπίζονται με στόχο την παραγωγή τέτοιων συσκευών με κόστος κάτω των 1.000 δολαρίων μέχρι το 2002. Παρόμοιες προσπάθειες μέσω συνεργασιών γίνονται από τις Matsushita (Panasonic) και Sony.

Και η Ευρωπαϊκή Ενωση εναντιώνεται στη Microsoft. Ο λόγος για την επίσημη νομική προειδοποίηση που έστειλε η Ε.Ε. στην εταιρία κατηγορώντας την ότι χρησιμοποιεί καταχρηστικά την ισχύ της για να επιβληθεί στην αγορά λογισμικού των servers του Internet. Αν στους επόμενους δύο μήνες διορίας που δόθηκε στη Microsoft για να απαντήσει δεν δοθεί ικανοποιητική εξήγηση (ή καθόλου εξήγηση), η Ε.Ε. απειλεί με κυρώσεις που φτάνουν και το 10% των παγκόσμιων εσόδων της εταιρίας! Είπατε τίποτα;

Η S3 ανακοίνωσε το κλείσιμο του τμήματος Diamond Multimedia, δηλαδή των καρτών γραφικών για home computers, μη μπορώντας να ακολουθήσει τον αγώνα δρόμου που έχουν αρχίσει η nVidia και η 3dfx. Παρ' όλα αυτά, οι κάτοχοι Diamond καρτών δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς η S3 θα διατηρήσει την υποστήριξη των υπαρχόντων μοντέλων (χωρίς όμως να παρέχει νεότερους drivers), απλώς δεν πρόκειται να παρουσιάσει καινούρια.

Η nVidia κοντράρει τον... εαυτό της

Παράγινε το κακό με τη διαδοχική παρουσίαση ανανεωμένων chips της nVidia. Μέσα σε ελάχιστο χρονικό διάστημα περάσαμε από την ταχύτατη GeForce256 στην κορυφαία GeForce2 GTS και τώρα στην GeForce2 Ultra. Απίστευτο; Κι όμως, η nVidia θορυβήθηκε από την απρόσμενη απόδοση του outsider Radeon της ATi και αντέδρασε ταχύτατα παρουσιάζοντας τη βελτιωμένη (!) GeForce2 Ultra.

Η συνταγή ήταν εύκολη στην προετοιμασία, γρήγορη στην εκτέλεση και το κυριότερο... αποτελεσματική! Βασισμένο στον πυρήνα της GeForce2 GTS, το chip της Ultra χρονίζεται σε ακόμη υψηλότερες ταχύτητες (τουλάχιστον 250MHz σε σχέση με τα 200MHz της GeForce2 GTS) και συνδυαζόμενο με 64MB της ταχύτατης μνήμης DDR SDRAM των 4nsec προσφέρει ένα αποτέλεσμα, του οποίου η απόδοση δεν αμφισβητείται πλέον από κανέναν επίδοξο ανταγωνιστή, αυξάνοντας το bandwidth της μνήμης κατά περίπου 40% (από 5MB/sec σε 6,9MB/sec) και εκτοξεύοντας τον πήχη του fill rate στα 1.000MPixels!



Απέναντι σε αυτές τις ραγδαίες εξελίξεις η 3dfx φαίνεται να κινείται χωρίς νεύρο, με τη Voodoo5 5500 να αποδεικνύεται ελαφρώς απογοητευτική.

PC Camera τσέπης από την Intel

Ένα πολύ ενδιαφέρον gadget κυκλοφορεί διά χειρός Intel και ονομάζεται Pocket PC Camera. Πρόκειται για μία εύχρηστη ψηφιακή κάμερα τσέπης, όπως άλλωστε υποδηλώνει και το όνομά της.

Η Pocket PC Camera αποτελεί έναν από τους πρώτους εκπροσώπους μίας σειράς προϊόντων που έχουν όλα τα φόντα για να εισβάλουν με ιδιαίτερες αξιώσεις στην αγορά. Ο λόγος για φθηνές συσκευές λήψης εικόνων (κάμερες, φωτογραφικές μηχανές) που προσφέρουν όλες τις βασικές λειτουργίες, καλύπτοντας τις ανάγκες των περισσότερων χρηστών ως εργαλεία, χωρίς όμως να διαθέτουν τις ένα σωρό επιπρόσθετες λειτουργίες που θα αύξαναν σημαντικά το κόστος.

Έτσι, για να αποκτήσετε την Pocket PC Camera δεν χρειάζεται να σηκώσετε όλο σας το λογαριασμό από την τράπεζα, καθώς 150 δολάρια (55.000δρχ.) αρκούν. Με αυτό το ποσό παίρνετε μία συσκευή που όχι μόνο αποθηκεύει 128 στατικές VGA φωτογραφίες, αλλά έχει και τη δυνατότητα λήψης video διάρκειας 2 λεπτών. Η χρήση της είναι πανεύκολη και το μικρό μέγεθός της την κάνει παιχνιδάκι στη μεταφορά. Βέβαια, δεν πρόκειται να καλύψει τις ανάγκες των πιο απαιτητικών, όμως τα 8MB της μνήμης της αρκούν για να ικανοποιήσουν τους περισσότερους. Με τα λεφτά αυτά αποκτάτε -όπως είναι φυσικό- μόνο τα εντελώς βασικά, καθώς από την Pocket PC Camera λείπουν το flash, η δυνατότητα επέκτασης μνήμης, η δυνατότητα preview των φωτογραφιών και τα πολλά πλήκτρα ρυθμίσεων. Ομως, το φωτογραφικό αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό και η σχέση απόδοσης προς τιμή εξαιρετική.



Η Pocket PC Camera προσφέρεται με ένα πλήρες πακέτο λογισμικού για τη μεταφορά και τη διαμόρφωση των φωτογραφιών και των βίντεο στο PC σας, καθώς και με τα καλώδια σύνδεσης με τη USB θύρα. Αν το σύστημά σας καλύπτει τις προδιαγραφές της, που απαιτούν Pentium MMX 166MHz, 32MB μνήμη, 16bit VGA κάρτα γραφικών, 4xCD ROM και Windows 98, και βέβαια αν οι δικές σας απαιτήσεις δεν ξεπερνούν τα εντελώς βασικά, τότε η Pocket PC Camera είναι μία πολύ ενδιαφέρουσα πρόταση.

Το Linux και η... 3η Διεθνής

Στο προηγούμενο τεύχος αναφέραμε μία είδηση που αφορούσε στην αναβίωση του ψυχροπολεμικού κλίματος που λαμβάνει χώρα στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού και, μάλιστα, στην κοινωνία των υπολογιστών. Ο κομμουνισμός, αφού "χτύπησε" τους χρήστες των παρανόμων MP3, τώρα "ξαναχτυπά" μέσω του Linux.

Στο συνέδριο του τμήματος Εξέλιξης της Microsoft, ο πρόεδρος της εταιρίας Steve Ballmer, αναφερόμενος στο ανταγωνιστικό λειτουργικό, είπε: "Το Linux διαθέτει τα χαρακτηριστικά του κομμουνισμού που οι άνθρωποι λάτρεψαν πολύ. Είναι τζάμπα. ...Αυτή τη στιγμή το Linux μπορεί να μην αποτελεί σημαντικό ανταγωνιστή στους προσωπικούς υπολογιστές, η πορεία του όμως στην αγορά των servers είναι τέτοια που θα μπορούσε κάποιος να πει ότι το Linux θα κυριαρχήσει στον κόσμο όλο, αλλά



δεν βλέπω να συμβαίνει κάτι τέτοιο. Σίγουρα -προς το παρόν- τα πράγματα δεν είναι έτσι". Σε ό,τι αφορά τους υπόλοιπους ανταγωνιστές, όπως η Oracle και η Sun, ο Ballmer αναφέρθηκε με πιο ήπιους τόνους θεωρώντας τους πιο "πολιτισμένους" σε σχέση με το Linux, το οποίο απευθύνεται στις... μάζες. Τώρα, σχετικά με το ποιος γέλασε ή ποιος... φοβήθηκε την κάθοδο των Μπολσεβίκων ακούγοντας τον Ballmer, οι πληροφορίες που έχουμε στα χέρια μας είναι αρκετά... ελλιπείς.

100 ώρες μουσική!

Το νέο MP3 player της Creative, που ακούσει στο όνομα Nomad Jukebox (D.A.P. Jukebox στην Ευρώπη), μπορεί να χωρέσει όλη τη συλλογή και του πιο απαιτητικού συλλέκτη μουσικών αρχείων MP3. Η χωρητικότητα των 6GB του σκληρού δίσκου που ενσωματώνει σημαίνει πάνω από 100 ώρες ψηφιακής μουσικής ή το ανάλογο περίπου 150 CDs! Το Nomad Jukebox συνοδεύεται από το κατάλληλο λογισμικό που απαιτείται για τη μεταφορά των αρχείων, το PlayCenter 2, μέσω της διασύνδεσης στη θύρα USB του υπολογιστή σας.

Στα υπόλοιπα χαρακτηριστικά της συσκευής περιλαμβάνονται:

- Οθόνη LCD, με εκτενείς πληροφορίες για τον έλεγχο της συσκευής.
- Ψηφιακό equalizer.
- Θύρες για ακουστικά και line-in για απευθείας αποθήκευση μουσικής σε WAV format.
- Υποστήριξη συστήματος 4-point Surround μέσω διασύνδεσης με ισάριθμα ηχεία.
- Αναβαθμιζόμενο μέσω Internet λογισμικό.
- Επαρκές buffer για shock protection έως και 5 λεπτών.



Το Nomad Jukebox, που διατίθεται σε δύο χρωματισμούς, περιλαμβάνει στη συσκευασία του -εκτός από το λογισμικό της εγκατάστασης- 4 μπαταρίες NiMH με το φορτιστή τους, πλαστική θήκη και ακουστικά. Η κυκλοφορία του αναμένεται στις αρχές του τρέχοντος μήνα, σε τιμή που δεν θα ξεπερνά τα 500 δολάρια στις ΗΠΑ.

Υπάρχουν ακόμη ακίδες...

Μπορεί πολλοί από εσάς να έχετε ξεχάσει την ύπαρξη των dot matrix εκτυπωτών, μετά την πλήρη επικράτηση των inkjet (και μάλλον των laser σε λίγο καιρό), όμως όχι μόνο δεν έχουν σταματήσει να κυκλοφορούν, αλλά εξελίσσονται και αυτοί, όπως όλα τα προϊόντα τεχνολογίας.

Η Epson πάντα φημιζόταν για το επίπεδο ποιότητας των dot matrix εκτυπωτών της και ο LX-300 επιβεβαιώνει με το παραπάνω τη φήμη αυτή. Μία ακόμη νεότερη, βελτιωμένων δυνατοτήτων έκδοσή του, ο LX-300+ κυκλοφορεί στην ελληνική αγορά. Πρόκειται για έναν χαμηλού κόστους εκτυπωτή ακίδων, 80 στηλών, που ξεχωρίζει λόγω της υψηλής ταχύτητας εκτύπωσης και της εξαιρετικής ανθεκτικότητάς του. Συγκεκριμένα, ο Epson LX-300+ διαθέτει:



- Κεφαλή 9 ακίδων
- Μέγιστη ταχύτητα: 337cps (μέγεθος γραμματοσειράς 12cpi σε draft mode)
- Μέγιστη ανάλυση γραφικών: 240x216dpi
- Επίπεδο θορύβου: 47,5dB (normal printing)
- 8KB buffer
- Αντοχή κεφαλής: 400 εκατ. χτυπήματα
- Σύνδεση παράλληλη ή σειριακή
- Δυνατότητα σύνδεσης με κάρτα δικτύου

Ο Epson LX-300+ προσφέρεται με εγγύηση ενός έτους και μπορεί να δεχτεί μεγάλο αριθμό τύπων χαρτιού, όπως απλό A4, μηχανογραφικό, πολλαπλών αντιτύπων, φακέλους και κάρτες.

iPAQ από την Compaq

Η Compaq εγκαινίασε τη νέα σειρά συσκευών που σκοπό έχουν να προσφέρουν όσο το δυνατόν καλύτερες Internet-ικές ευκολίες στο χρήστη. Η σειρά με το γενικό όνομα iPAQ περιλαμβάνει τα παρακάτω προϊόντα:

- **iPAQ Home Internet Appliance:** Υπολογιστής αποκλειστικά για χρήση του Διαδικτύου, με 32MB RAM, 16MB flash memory, 10,1'' οθόνη TFT, 56Kbps ενσωματωμένο modem και 4 θύρες USB.
- **iPAQ Pocket PC:** Ο γνωστός υπολογιστής παλάμης της Compaq με αναβαθμισμένες λειτουργίες, στο πνεύμα της σειράς iPAQ.
- **iPAQ Personal Audio Player:** Player μουσικών αρχείων μέσω Internet, με 64MB μνήμη.
- **iPAQ Connection Point:** Ασύρματη συσκευή για ασφαλή σύνδεση με το Internet πολλαπλών συσκευών.

Η τιμή που έχει ανακοινωθεί για την Internet-ική συσκευή iPAQ Home Internet Appliance χαρακτηρίζεται τουλάχιστον "τσιμπημένη", καθώς με 600 δολάρια (230.000δρχ.) αγοράζει κάποιος μία συσκευή χωρίς σκληρό δίσκο που δουλεύει αποκλειστικά κάτω από Internet περιβάλλον.



Το πιο hot site για games!

On - Line Games



www.gameweb.gr

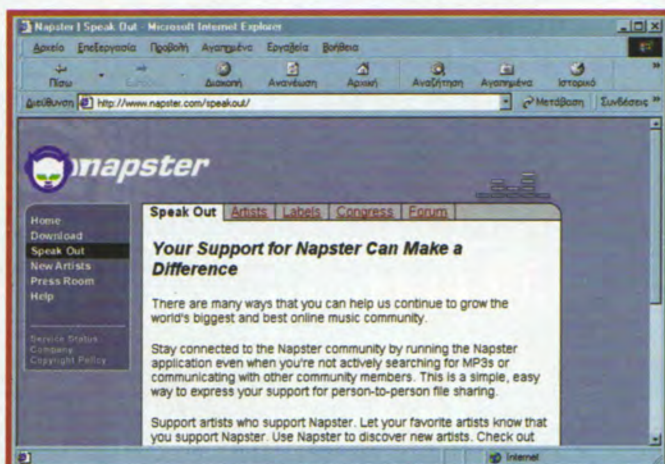
Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

ΤΟ ΘΡΙΛΕΡ NAPSTER

Η απόφαση του δικαστηρίου έπεσε σαν κεραμίδα στα κεφάλια των εκατομμυρίων χρηστών του Napster. Η 28η Ιουνίου αποτέλεσε την ημερομηνία κατά την οποία το Napster θα έπαυε να λειτουργεί άπαξ διά παντός, σύμφωνα με την πρωτόδικη καταδικαστική απόφαση. Για την ιστορία αναφέρουμε ότι η RIAA (Αμερικανική Ενωση Δισκογραφικών Εταιριών) μήνυσε την εταιρία για συνέργεια σε πειρατεία πνευματικών δικαιωμάτων, καθώς -όπως υποστηρίχθηκε- η διευκόλυνση που παρείχε στους χρήστες ώστε να μεταφέρουν μουσικά αρχεία Mp3 ουσιαστικά αποτελούσε παράνομη τακτική, η οποία εφαρμοζόταν εν γνώσει της εταιρίας. Τούτο, βέβαια, δεν αφορούσε γενικά στα Mp3 αρχεία, παρά μόνον εκείνα για τη διακίνηση των οποίων οι καλλιτέχνες/δημιουργοί είχαν διαμαρτυρηθεί και την οποία εντέλει κατήγγειλαν ως παράβαση του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων.



Η δικαστής Patell θεώρησε τη λειτουργία του Napster κατάφορη παράβαση, κατακεραυνώνοντας τους υπευθύνους της εταιρίας και επιρρίπτοντάς τους το βάρος της ευθύνης για την ανεξέλεγκτη μεταφορά παράνομων αρχείων Mp3 μέσω του προγράμματός τους. Μάλιστα, αναφερόμενη στην εταιρία, είπε: "Δημιούργησαν ένα τέρας". Οι όροι των ασφαλιστικών μέτρων, κατόπιν μίας από τις ταχύτερες διαδικασίες εκδίκασης στην ιστορία των αμερικανικών δικαστηρίων, ήταν σαφείς: Αν μέσα σε δύο ημέρες δεν γινόταν αποδεκτή η αίτηση έφεσης του Napster, η εταιρία θα έπρεπε να διακόψει άμεσα την ανταλλαγή παράνομων Mp3. Και, βέβαια, επειδή κάτι τέτοιο δεν θα ήταν τεχνικώς εφικτό, σήμαινε το οριστικό κλείσιμο του Napster.

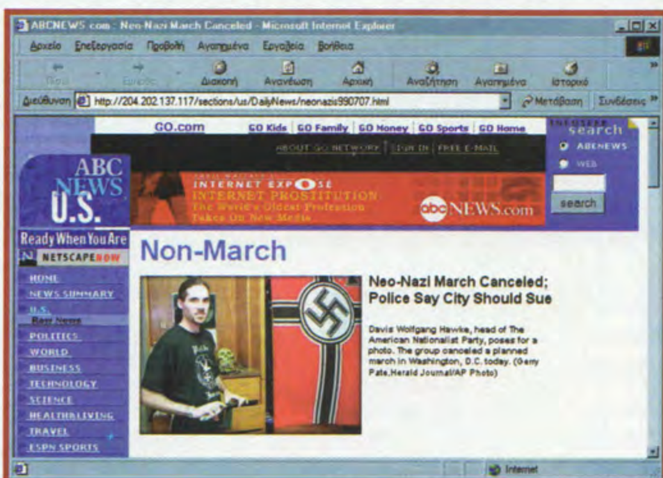
Στο παρά πέντε, όμως, ή για την ακρίβεια μόλις εννέα ώρες πριν από το κλείσιμο του Napster, οι δικηγόροι της εταιρίας πέτυχαν να γίνει αποδεκτή η έφεση, καθώς -όπως ισχυρίστηκαν- τα ασφαλιστικά μέτρα που τους επιβλήθηκαν ήταν τόσο δραστικά που θα σήμαιναν το οριστικό κλείσιμο της εταιρίας. Εντωμεταξύ, το πρωί της 28ης Ιουνίου σημειώθηκε οργασμός downloading αρχείων Mp3, καθώς οι περισσότεροι χρήστες είχαν πιστέψει ότι το πρόγραμμα εντός λίγων ωρών θα ήταν παρελθόν. Η αποδοχή της έφεσης προκάλεσε ανάμεικτα συναισθήματα. Από τη μία, εκπρόσωποι της αμερικανικής δικαιοσύνης φέρονταν αρκετά ενοχλημένοι για την "κατάφορη παραβίαση των πνευματικών δικαιωμάτων των καλλιτεχνών" και, από την άλλη, οι απανταχού χρήστες του Napster γλεντούσαν την παράταση της λειτουργίας του για τουλάχιστον έναν μήνα.



Πλέον αναμένεται η απάντηση της RIAA στην υπερασπιστική έκθεση που υπέβαλε η Napster, η οποία αναμένεται μέχρι τις 8 Σεπτεμβρίου, προκειμένου να συνεχιστεί η εκδίκαση της δίκης.

ΝΕΟΝΑΖΙΣΜΟΣ & INTERNET

Η Γερμανία είναι γνωστή για την ευαισθησία της σε θέματα ναζισμού, καθώς το παρελθόν της τη στοιχειώνει εξήντα χρόνια μετά τον πιο αιματηρό πόλεμο που γνώρισε η ανθρωπότητα, με κύριους υπαίτιους τους ίδιους τους Γερμανούς. Το κύμα του νεοναζισμού που φουντώνει τα τελευταία δέκα χρόνια, κυρίως μετά την επανένωση των δύο Γερμανιών, βρήκε νέο μέσο ενίσχυσης των "ιερών του στόχων". Ο λόγος, βέβαια, για το Διαδίκτυο, όπου καθημερινά πληθαίνουν οι διευθύνσεις το ναζιστικό περιεχόμενο των οποίων ποικίλλει ξεκινώντας από απλές και σχετικά "αθώες" ιστορικού περιεχομένου



πληροφορίες και φτάνοντας έως τα επικίνδυνα μυνήματα μισαλλοδοξίας, που στόχο έχουν κατά βάση τους μετανάστες και τους αριστερούς. Το Διαδίκτυο προσφέρει μία πρώτης τάξεως δυνατότητα να επικοινωνούν μεταξύ τους τα χιλιάδες αυτά "φυντάνια" της γερμανικής νεολαίας και να ανταλλάσσουν απόψεις για τα "υψηλά" ιδεώδη τους.

Το πρόβλημα σχετίζεται με την αύξηση των μαζικών εγκληματικών ενεργειών (προπηλακισμοί, εμπρησμοί πολυκατοικιών και καταστημάτων κ.ά.), κυρίως εναντίον μεταναστών. Η γερμανική αστυνομία πιστεύει ότι υπάρχει διασύνδεση μεταξύ των ενεργειών αυτών και της δράσης των νεοναζιστών στο Διαδίκτυο, όπου πιθανώς να μεταφέρονται πληροφορίες σχετικά με τους στόχους και τα σχέδια των εγκληματικών αυτών ενεργειών. Τώρα πια ανώτεροι αξιωματούχοι φοβούνται για μαζική κινητοποίηση των ακροδεξιών στοιχείων που μπορεί να συντονιστεί εύκολα μέσω του Internet, και -δυστυχώς- η ελλιπέστατη επιτήρηση των ναζιστικού περιεχομένου διευθύνσεων δεν βοηθά καθόλου την κατάσταση.



DVD ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ!

Πριν από περίπου έξι μήνες, ένας 16χρονος από τη Νορβηγία έγινε ο νέος ήρωας των απανταχού hackers, καταφέρνοντας με τη συνεργασία δύο άγνωστων μέχρι στιγμής ατόμων να σχεδιάσει το περιβόητο πρόγραμμα DeCSS, το οποίο, αν και αρχικό σκοπό έχει το παίξιμο των DVD και από συστήματα που έχουν εγκατεστημένο το Linux, ουσιαστικά κάνει εφικτή την αντιγραφή του περιεχομένου των DVD.

Το προγραμματάκι αυτό διέρρευσε μέσω της διεύθυνσης www.2600.org, με αποτέλεσμα να αποκτήσει πρόσβαση κάθε επίδοξος αντιγραφέας DVD. Οι υπεύθυνοι του site καταμηνύθηκαν από οκτώ κινηματογραφικούς κολοσσούς (20th Century Fox, Columbia, Disney, MGM, Paramount, Time-Warner, Tristar και Universal), οι οποίοι ξοδεύουν εκατομμύρια δολάρια για την ασφάλεια των παραγωγών τους από τις αντιγραφές των DVD. Το δικαστήριο καταδίκασε τους υπευθύνους του 2600.org με το δικαιολογητικό της συνέργειας σε πειρατεία, καθώς δεν πείστηκε από τους δικηγόρους υπεράσπισης ότι ο νόμος περί προστασίας της ελεύθερης έκφρασης κάλυπτε τους υπευθύνους του site. Η απόφαση αυτή δημιουργεί δεδικασμένο για τον περαιτέρω έλεγχο της διακίνησης των πληροφοριών μέσω του Διαδικτύου, οδηγώντας τις διάφορες οργανώσεις για την ελευθερία διακίνησης των ιδεών να διαμαρτυρηθούν έντονα, καθώς είναι η πρώτη φορά που επιβάλλεται τέτοιος περιορισμός διά της δικαστικής οδού. Βέβαια, η απόφαση δεν είναι τελεσίδικη, καθώς εκκρεμεί η έφεση του 2600.org.

www.2600.org

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

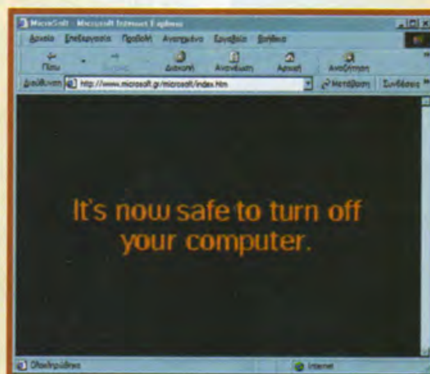
Τα Looney Toons στο Internet. Μετά τον Road Runner, ο θρυλικός δημιουργός του γκαντέμικου κογιότ [Μπιπ-Μπιπ :P] Chuck Jones επανέρχεται με έναν καθαρά δικτυακό ήρωα, τον Thomas T. Wolf, ο οποίος θα εμφανίζεται σε εξάλεπτα επεισόδια σε μία νέα σειρά καρτούν με τον τίτλο "Timber Wolf".

www.warnerbros.com/pages/main/home.jsp

Τελειώνει το καλοκαίρι και αρχίζει η εποχή του... Υπουργείου Παιδείας. Στο επίσημο site, του οποίου δυστυχώς η λειτουργία δεν έχει ακόμη ολοκληρωθεί (βρίσκεται, όμως, σε ικανοποιητικό επίπεδο), θα βρείτε πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τη δευτεροβάθμια και την τριτοβάθμια εκπαίδευση, τα προγράμματα σπουδών και τις περιβόητες εξετάσεις του νέου συστήματος.

www.ypepth.gr

Κατά το διήμερο 22-23 Αυγούστου, όταν έκλεινε αυτή η στήλη, ιδού τι εμφανιζόταν στο επίσημο ελληνικό site της Microsoft (www.microsoft.gr):



Δυστυχώς δεν γνωρίζουμε πληροφορίες για το δράστη αυτού του -ομολογουμένως χιουμοριστικού- "χτυπήματος". Ελπίζουμε μέχρι το επόμενο τεύχος να έχουμε μάθει περισσότερα και να σας τα μεταφέρουμε.

Αν αθροίσουμε τον αριθμό των sites που διασυνδέονται με τις διάφορες search engines, το αποτέλεσμα δεν θα ξεπερνά το 1 δισ. σελίδες. Ωστόσο, η εταιρία BrightPlanet ανακοίνωσε, μετά από έρευνα που διεξήγαγε, ότι ο συνολικός αριθμός των σελίδων του Διαδικτύου ξεπερνά τα 550 δισεκατομμύρια! Δηλαδή, ο όγκος του WWW είναι περισσότερο από 500 φορές μεγαλύτερος σε σχέση με αυτόν που "φαίνεται" μέσω των search engines. Αυτή τη συντριπτική πλειονότητα των αθέατων σελίδων η εταιρία αποκάλεσε "Deep Web".

Στον παγωμένο Βορρά φαίνεται να έχουν αντιληφθεί πολύ καλά τη χρησιμότητα του Internet. Η Νορβηγία θεωρείται η χώρα με το καλύτερο δίκτυο εκπαίδευσης ενηλίκων μέσω Internet. Μέσω του δικτύου NKN οι χρήστες αποκτούν πρόσβαση στις σελίδες του παγκόσμιου ιστού, που παρέχουν εκπαιδευτικές πληροφορίες ακόμη και πανεπιστημιακού επιπέδου. Η προσπάθεια αυτή χαίρει της αμέριστης υποστήριξης της νορβηγικής κυβέρνησης και πενήντα εκπαιδευτικών ιδρυμάτων που συνεργάζονται στο πρόγραμμα NKN. Η αλήθεια είναι ότι κατά τους μακρινούς χειμώνες της Νορβηγίας ένα τέτοιο πρόγραμμα είναι ό,τι πρέπει για τους κλεισμένους στο σπίτι Νορβηγούς...

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Και νέο παιχνίδι ενόψει Ολυμπιάδας

Κατά το πρόσφατο παρελθόν πληροφορηθήκατε μέσω της στήλης αυτής αλλά και της στήλης "PC Spy" για την κυκλοφορία του επίσημου παιχνιδιού της φετινής Ολυμπιάδας, η οποία θα λάβει χώρα στο Σίντνεϊ. Το Sydney 2000 θα κυκλοφορήσει από την Eidos, όμως θα έχει και έναν ανταγωνιστή. Συγκεκριμένα, η Midas Interactive ετοιμάζεται να διαθέσει στην κυκλοφορία το Sergei Bubka's Millennium Games. Ασφαλώς, η προσθήκη ενός μεγάλου ονόματος του παγκόσμιου αθλητισμού στον τίτλο είναι μία πολύ καλή κίνηση. Το παιχνίδι θα εκμεταλλεύεται πλήρως την τελευταία λέξη της 3D τεχνολογίας και φιλοδοξεί να επιτύχει την καλύτερη απεικόνιση αθλημάτων στίβου που είδαμε ποτέ! Θα περιλαμβάνει ακόμα πολλά στάδια, στα οποία έχουν σχεδιαστεί και αποδοθεί προσεκτικά τόσο οι εσωτερικοί όσο και οι εξωτερικοί χώροι. Οι αγώνες θα καλύπτονται από 15 διαφορετικές κάμερες, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στο χρήστη να δει τα αγωνίσματα από πολλές οπτικές γωνίες.

Εντός του παιχνιδιού, τώρα, θα μπορείτε να επιλέξετε την ομάδα σας μέσα από 11 διαθέσιμες χώρες και να τη συνδέσετε με αθλητές διαφορετικών ανατομικών και φυσικών χαρακτηριστικών. Επιπλέον, η συμπεριφορά των αθλητών κάθε χώρας είναι ανάλογη της αθλητικής -και όχι μόνο- παιδείας που επικρατεί εκεί. (Δεν θέλω "ύποπτα" σχόλια και πονηρά χαμόγελα για τις καταστάσεις στο... Ελλαδιστάν. Ολα κι όλα!) Και φυσικά οι αθλητές κάθε χώρας θα είναι ικανότεροι και θα σημειώνουν υψηλότερες επιδόσεις σε συγκεκριμένο σπορ ο καθένας. Οπως συμβαίνει και στην πραγματικότητα, δηλαδή, αφού υπάρχουν χώρες που έχουν δημιουργήσει ένα είδος "παράδοσης" σε ορισμένα αθλήματα. Συνολικά, θα υπάρχουν 19 αθλήματα, χωρισμένα σε 4 κατηγορίες:







- **Sprint Events:** Εδώ περιλαμβάνονται οι αγώνες δρόμου μικρών αποστάσεων και συγκεκριμένα οι κούρσες των 100, 200 και 400 μέτρων, των 110 και 400 μέτρων μετ' εμποδίων και οι σκυταλοδρομίες των 100 και 400 μέτρων.
- **Distance Races:** Εδώ έχουμε να κάνουμε με τις κάπως μεγαλύτερες αποστάσεις, και συγκεκριμένα με τις κούρσες των 800, 1.500, 3.000 (μετ' εμποδίων) και 5.000 μέτρων.
- **Jumping Events:** Αλμα εις μήκος, άλμα τριπλούν, άλμα εις ύψος και, φυσικά, άλμα επί κοντώ.
- **Throwing Events:** Εδώ συγκαταλέγονται τα αγωνίσματα της δισκοβολίας, του ακοντισμού, της σφυροβολίας και της σφαιροβολίας.

Επιπλέον, για να προσδώσει μεγαλύτερο ενδιαφέρον στον τίτλο της η Midas, δίνει τη δυνατότητα σε δύο παίκτες να αγωνιστούν στον ίδιο υπολογιστή, ενώ μέσω τοπικού δικτύου μπορούν να μετρήσουν τις δυνάμεις τους μέχρι και οκτώ παίκτες. Το δε σύστημα χειρισμού είναι σημαντικά αλλαγμένο. Ετσι, θα πρέπει απλώς να ξεχάσετε τα σπασμένα joysticks και τα χτυπημένα (και από νεύρα) πληκτρολόγια. Ολοκληρώνοντας, θα συνοψίσω τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, το οποίο αναμένεται σύντομα και στη χώρα μας, μέσω της Beacon Multimedia (Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3):

- **Team Arcade mode:** Δυνατότητα ελέγχου μίας ομάδας οκτώ διαφορετικών αθλητών, λαμβάνοντας μέρος σε 19 αγωνίσματα.
- Δυνατότητα προπόνησης αθλητών.
- Σύστημα ελέγχου μέσω του ποντικιού, για μεγαλύτερη ευκολία στο gameplay.
- Πολύ καλά γραφικά εφέ για κάθε αθλητή και αγώνισμα και, φυσικά, πλήρως τρισδιάστατα στάδια.
- Δυνατότητα παιξίματος έως και οκτώ παικτών ταυτόχρονα μέσω τοπικού δικτύου.
- Μεγάλη ποικιλία οπτικών γωνιών και παρουσίαση σε τηλεοπτικό στυλ.

Φαίνεται πως η μάχη της Eidos με τη Midas για την πρωτιά θα κριθεί στην τελευταία... στροφή. Εν αναμονή, λοιπόν, της σύντομης -ελπίζω- κυκλοφορίας και των δύο παιχνιδιών στη χώρα μας, για να δούμε ποιος θα ανακηρυχθεί... Ολυμπιονίκης.

Το site των gamers

Όσοι έχετε ήδη επισκεφθεί το site του "PC Master" (www.pcmaster.gr) ασφαλώς θα αναρωτηθήκατε πού είναι τα games. Απάντηση σε αυτό το "καυτό για την ανθρωπότητα" ερώτημα δόθηκε τόσο μέσα από τις σελίδες του περιοδικού όσο και από το site: GameWeb! Εδώ GameWeb, εκεί GameWeb, μα πού είναι τέλος πάντων αυτό το GameWeb; Ηρεμήστε, καθώς το πλήρωμα του χρόνου ήρθε και την ώρα που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, αν ανοίξετε τον browser σας και δώσετε την ηλεκτρονική διεύθυνση www.gameweb.gr, θα βρείτε αυτό που περιμένατε. Το GameWeb είναι πλέον εδώ (ή για την ακρίβεια εκεί) και στις σελίδες του ο gamer θα βρει ό,τι τον ενδιαφέρει: Game Reviews και Previews, Hints'n'Tips, τις καθημερινές εξελίξεις στο χώρο των games, forum για κουβεντούλα, παιχνίδια, downloads και, φυσικά, πολλές εκπλήξεις για τους φίλους του "PC Master". Περισσότερες πληροφορίες για το site και οτιδήποτε σχετίζεται με αυτό θα βρείτε στο επόμενο τεύχος του "PC Master".





TOP TEN

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

1.	▲	**AGE OF EMPIRES 2 (7)** (MICROSOFT)	STRATEGY	☆☆
2.	-	**FIFA 2000 (2)** (EA SPORTS)	SIMULATION	☆☆☆☆☆☆☆☆☆
3.	-	**NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000 (3)** (EA SPORTS)	SIMULATION	☆☆
4.	▲	**UNREAL TOURNAMENT (-)** (GT INTERACTIVE)	ACTION	☆
5.	▼	**THE LONGEST JOURNEY (1)** (FUNCOM)	ADVENTURE	☆☆
6.	▲	**F1 2000 (-)** (EA SPORTS)	SIMULATION	☆
7.	▲	**STARCRAFT / BROOD WAR (-)** (BLIZZARD)	STRATEGY	☆
8.	-	**FINAL FANTASY VIII (8)** (EIDOS)	RPG	☆☆
9.	-	**QUAKE 3 (9)** (ACTIVISION)	ACTION	☆☆
10.	▲	**UEFA MANAGER 2000 (-)** (INFOGRAMES)	SIMULATION	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

- **▲ Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.**
- **▼ Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.**
- **- Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.**

ΤΑ 5 ΚΑΛΥΤΕΡΑ GAMES ΑΝΑ ΚΑΤΗΓΟΡΙΑ

ADVENTURE/RPG
1. (1) THE LONGEST JOURNEY
2. (2) FINAL FANTASY VIII
3. (-) FAUST
4. (-) THIEF 2
5. (-) LAST EXPRESS

SIMULATION
1. (1) FIFA 2000
2. (2) NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000
3. (-) F1 2000
4. (-) UEFA MANAGER 2000
5. (-) COLIN McRAE

STRATEGY
1. (2) AGE OF EMPIRES 2
2. (5) STARCRAFT / BROOD WAR
3. (3) TIBERIAN SUN
4. (1) SHADOW COMPANY
5. (4) ROGUE SPEAR

ACTION
1. (4) UNREAL TOURNAMENT
2. (2) QUAKE 3
3. (1) SOLDIER OF FORTUNE
4. (-) ALIENS vs PREDATOR
5. (3) MESSIAH

TOP 5 ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ

Το TOP 5 βρίσκεται ακόμη σε... διακοπές, μια και λόγω των διακοπών των καταστημάτων πληροφορικής που μας ενημερώνουν δεν ήταν δυνατή η κατάρτισή του. Λογικό, άλλωστε, αφού με την καλοκαιρινή υποτυπώδη κίνηση στις πωλήσεις δεν μπορούν να εξαχθούν ασφαλή αποτελέσματα. Πάντως, την επόμενη φορά (τεύχος 1ης Οκτωβρίου) το TOP 5 θα βρίσκεται κανονικά στη... θέση του, με την κίνηση των παιχνιδιών στα καταστήματα.

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Αλήθεια οι λέξεις "Game Commander" σας θυμίζουν τίποτα; Δεν μπορεί, ολόκληρη παρουσίαση είχαμε κάνει σε προηγούμενο τεύχος του "PC Master" - συγκεκριμένα, ο φίλτατος Μανώλης Φουρνιστάκης (καλό παιδί, δε λέω, αλλά βάζελος, ρε παιδί μου. Τες πα...) μέχρι φωτογραφία είχε βγει για χάρη σας. Περιττό, βέβαια, να γράψω πως μετά τη δημοσίευση της φωτογραφίας αυτής δεχτήκαμε επίσκεψη από υψηλά στελέχη της CIA, η οποία καταζητεί το Μανώλη για κατοχή απόρρητων αεροπορικών μυστικών. Φυσικά, όμως, τηρουμένου του κώδικα δεοντολογίας και του νέου κώδικα N.T.A. (Never Trust Americans), διατηρήθηκαν κρυφά τα ατομικά στοιχεία του. Επί της ουσίας, τώρα... Το Game Commander είναι ένα πρόγραμμα που σας επιτρέπει να δίνετε φωνητικές εντολές σε κάποιο παιχνίδι, αποφεύγοντας έτσι τους πολύπλοκους συνδυασμούς πλήκτρων - ιδίως σε simulations. Η εταιρία κατασκευής του ανακοίνωσε πως τον προσεχή Οκτώβριο ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει το Game Commander 2. Φυσικά, θα περιλαμβάνει αρκετές διαφοροποιήσεις και βελτιώσεις σε σχέση με τον προκάτοχό του. Είναι μικρότερο σε μέγεθος, ταχύτερο σε απόκριση και πιο δυνατό. Επιπλέον, για την εναλλαγή από Voice Command σε Voice Chat (για διαδικτυακές συνομιλίες), δεν απαιτείται ειδικό software, καθώς είναι πλήρως και άμεσα προγραμματιζόμενο από το χρήστη. Οι χρήστες μπορούν να χρησιμοποιήσουν ελεύθερα όποιο voice chat πρόγραμμα επιθυμούν, χωρίς περιορισμούς. Φυσικά, για οτιδήποτε νεότερο μπορείτε να επισκεφθείτε το σχετικό site, στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.gamecommander.com.

Αν είστε ολίγον παλαιότεροι στο χώρο των υπολογιστών, το όνομα "Infestation" θα σας θυμίζει ένα αρκετά παλαιότερο παιχνίδι της Psygnosis. Το ομότιτλο παιχνίδι, για το οποίο γίνεται λόγος αυτή τη φορά, έρχεται από τη Ubi Soft και είναι ένα παιχνίδι



που βασίζεται σε οχήματα και συνδυάζει μάχες με εξερεύνηση. Ο παίκτης καλείται να ταξιδέψει ελεύθερα ανάμεσα σε 22 διαφορετικούς κόσμους, με σκοπό την έρευνα νέων όπλων και τύπων οχημάτων, καθώς προχωρεί στο παιχνίδι. Αυτό ισχύει για το Single player mode, καθώς το Multiplayer mode φιλοξενεί τέσσερα διαφορετικά είδη παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένων τόσο racing όσο και football! Ο αριθμός των οχημάτων προς χρήση φτάνει τα πέντε, το καθένα με τα δικά του ειδικά χαρακτηριστικά. Φυσικά, η ποικιλία είναι στοιχείο που θα διακρίνει τόσο τον αριθμό όσο και τα είδη των διαθέσιμων όπλων.

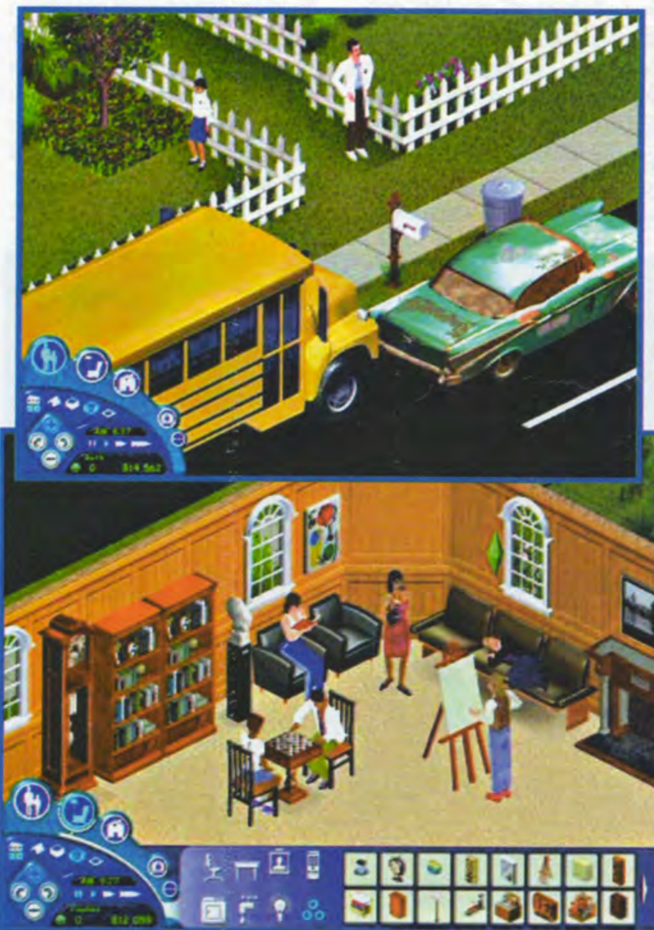
Το δικό σας Top Ten δεν θα μπορούσε παρά να κάνει και αυτό τα... μπανάκια και τις ξάπλες του! Ετσι, μετά τη σύντομη διακοπή του προηγούμενου τεύχους επανέρχεται δριμύτερο, με τα παιχνίδια που εσείς έχετε επιλέξει ως καλύτερα. Μη λησμονείτε, λοιπόν, να στέλνετε το σχετικό κουπόνι που βρίσκετε σε κάθε τεύχος του περιοδικού. Καλό gaming και ραντεβού στο τεύχος της 1ης Οκτωβρίου.

Η... ζωή των Sims συνεχίζεται

Η Electronic Arts ανακοίνωσε την κυκλοφορία του expansion pack του δημοφιλούς παιχνιδιού The Sims. Στο παιχνίδι, ως γνωστόν, αναλαμβάνετε τη δημιουργία μίας γειτονιάς και τη διαχείριση των εικονικών κατοίκων της, γνωστότερων και ως "Sims". Το The Sims σημείωσε πραγματικά πολύ καλές πωλήσεις (κυρίως στο Αμέρικα), μεταφράστηκε σε 13 γλώσσες και συνολικά σημείωσε πωλήσεις της τάξεως των 1,8 εκατ. αντιτύπων (παγκοσμίως). Οπότε, όπως ήταν λογικό και αναμενόμενο, δεν μπορούσε να μείνει χωρίς συνέχεια.

Το expansion pack, η ονομασία του οποίου είναι "The Sims Livin'It Up", δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να τοποθετήσουν τους Sims τους σε νέα περιβάλλοντα και καταστάσεις. Συνολικά, το "πακέτο" περιλαμβάνει 125 νέα αντικείμενα προς χρήση των Sims , 5 νέες προοπτικές επαγγελματικής καριέρας και πλήθος νέων μορφών αρχιτεκτονικής και γενικότερου design. Με την ύπαρξη των τελευταίων διευρύνονται οι επιλογές των κατασκευών που μπορεί να φτιάξει ο παίκτης. Γενικά, όπως ανακοινώθηκε και από στελέχη της ΕΑ, πολλά από τα νέα στοιχεία που περιλαμβάνονται στο expansion αυτό εμπνεύστηκαν από ιδέες των ίδιων των παικτών, όπως αυτές εκφράστηκαν μέσα από τα -πολυάριθμα- αρμόδια Web sites.

Φυσικά, το expansion pack αυτό (όπως συμβαίνει, βέβαια, με σχεδόν όλα τα expansions) θα απαιτεί την παρουσία της αρχικής έκδοσης του παιχνιδιού. Άλλωστε, δεν πρόκειται για standalone (αυτόνομο) παιχνίδι, αλλά για επέκταση.



Για πολύ... βαριές καταστάσεις

Και όταν γράφω "βαριές" το εννοώ. Αναφέρομαι στο παιχνίδι Heavy Metal F.A.K.K. 2, το οποίο ετοιμάζεται να ταράξει τα νερά στο χώρο των 3D action παιχνιδιών. Για το σκοπό αυτό, άλλωστε, εμπεριέχει μία story line που "απορροφά" τον παίκτη, συνοδευόμενη από πολλά ειδικά εφέ. Από ό,τι δείχνουν μέχρι στιγμής τα πράγματα, το παιχνίδι θα αποτελέσει σημείο αναφοράς για τα μελλοντικά του είδους. Εκμεταλλεύεται πλήρως την τελευταία λέξη της 3D τεχνολογίας, και τα αποτελέσματα δείχνουν άκρως εντυπωσιακά.



Σύμφωνα με την εταιρία παραγωγής, θα ξεχάσουμε ό,τι γνωρίζουμε μέχρι σήμερα για τα παιχνίδια του είδους, συμπεριλαμβανομένων και τίτλων-φωτιά όπως τα Quake 3 και Unreal Tournament. Τα γραφικά αλλά και τα περιβάλλοντα εντός των οποίων θα ξετυλίγονται θα είναι άνευ προηγουμένου, σε έναν τεράστιο κόσμο γεμάτο φίλους και εχθρούς, και με τόση δράση όση δεν έχετε ξαναδεί ποτέ σε παιχνίδι. Σίγουρα όλα αυτά ακούγονται "παχιά" λόγια, όμως τα πρώτα στοιχεία που έχουν δει το φως της δημοσιότητας επιβεβαιώνουν τα γραφόμενα.

Σχετικά με την υπόθεση, τώρα. Αναλαμβάνετε το ρόλο του F.A.K.K. 2, ενός μυθικού ήρωα που πρωταγωνιστεί σε πολλούς μύθους και ιστορίες, και αντιμετωπίζετε την πρόκληση ενός παντελώς απρόβλεπτου ταξιδιού, όπου ο κίνδυνος και ο θάνατος



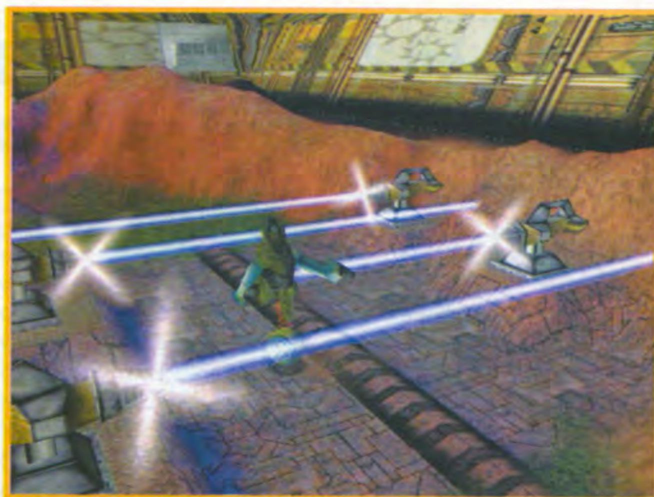




καραδοκούν στα πιο απροσδόκητα σημεία, σε έναν κόσμο που όμοιό του δεν έχετε ξαναδεί. Οπως προανέφερα, το παιχνίδι φιλοδοξεί να θέσει νέα στάνταρ στο χώρο των 3D action παιχνιδιών και για το σκοπό αυτό περιλαμβάνει πολλά στοιχεία άξια αναφοράς:

- Χρήση της μηχανής γραφικών του Quake 3.
- Ανεπτυγμένο modeling εικονικών εφέ.
- Υψηλό επίπεδο γραφικής λεπτομέρειας. Στο πλαίσιο αυτό συμπεριλαμβάνεται η ύπαρξη ογκομετρικής ομίχλης καθώς και οι πολλές ομαλά κυρτές επιφάνειες που συναντά κάποιος.
- Αβέβαιος έλεγχος των χαρακτήρων αλλά και των αντικειμένων του παιχνιδιού.
- Διαφορετικά οπτικά εφέ κάθε φορά και ρεαλιστική απεικόνιση φωτιάς και καπνού (στοιχείων που θα δεσπόζουν στο παιχνίδι).
- Μεταβολή του περιβάλλοντος με το πέρασμα από μέρα σε νύχτα.
- Πολλά εφέ καιρού, με άμεση επιρροή στο περιβάλλον.
- Εύχρηστο σύστημα μαχών. Εχετε τη δυνατότητα να επιλέξετε πολλούς τρόπους άμυνας και επίθεσης, ενώ κάποια στιγμή μπορείτε να επιλέξετε και πολλαπλούς στόχους.
- Δυνατότητα διαλόγου με άλλους χαρακτήρες. Κατά τη διάρκεια των διαλόγων αυτών η λεπτομέρεια είναι τόση που θα βλέπετε τα χείλη των συνομιλητών σας να κινούνται ανάλογα με το τι λένε.

Φαίνεται, λοιπόν, πως βρισκόμαστε πριν από την κυκλοφορία ενός ομολογουμένως εντυπωσιακού παιχνιδιού, το οποίο - αν τηρήσει όσα υπόσχεται- θα προκαλέσει πάταγο. Προς το παρόν, αρκεστείτε στις εντυπωσιακές εικόνες, και μόλις υπάρξουν νεότερα θα τα μάθετε από τις σελίδες του αγαπημένου σας περιοδικού.



MOHO

Από την Take2/Lost Toys

Μία εναλλακτική... αρένα.

Η εταιρία Lost Toys αποτελείται από μία πολύ "δυνατή" ομάδα οκτώ πρώην προγραμματιστών της Bullfrog. Κατάφερα να μιλήσω με δύο από τα στελέχη, τον Glen Corpes και τον Jeremy Longley, και να μάθω για το τελευταίο δημιούργημά τους που θα κυκλοφορήσει στην αγορά το φθινόπωρο.

***Ερ.:** Το πρώτο παιχνίδι σας ονομάζεται Moho. Ποια ιδέα κρύβεται πίσω του;*

Απ.: Παίζεις το ρόλο ενός -μεταξύ πέντε- ρομπότ, μίας συνθετικής μορφής ζωής, σε έναν μακρινό πλανήτη. Οπως και οι άνθρωποι, έτσι και αυτά τα ρομπότ υπόκεινται στους νόμους και πολλές φορές τους παραβαίνουν, οδηγώντας εαυτούς στη φυλακή. Η διαφορά είναι ότι τα ρομπότ μεταφέρονται από τα κελιά τους σε ένα είδος αρένας για να αγωνιστούν και να προσφέρουν διασκέδαση στο πλήθος των ανθρώπων. Αν τα καταφέρεις, προχωράς σε μεγαλύτερες αρένες, με απώτερο στόχο τη νίκη έναντι του ύστατου εχθρού. Κέρδισέ τον και αποκτάς την ελευθερία σου.

***Ερ.:** Τι πρέπει να κάνεις ακριβώς;*

Απ.: Το παιχνίδι παίζεται σε δέκα φυλακές, καθεμία από τις οποίες διαθέτει έναν αριθμό από levels, οι τύποι των οποίων είναι συνολικά επτά. Ο χρόνος σε κάθε level είναι περιορισμένος και πρέπει να νικήσεις προτού αυτός λήξει. Η πρώτη φυλακή αποτελείται από τέσσερα levels, η δεύτερη από πέντε κ.ο.κ. Ωστόσο δεν χρειάζεται να ολοκληρώσεις όλα τα levels για να περάσεις στην επόμενη φυλακή. Για παράδειγμα, αν καταφέρεις να κερδίσεις σε οκτώ από τα εννέα levels των δύο πρώτων, περνάς αυτομάτως στην τρίτη φυλακή.

***Ερ.:** Πώς είναι αυτά τα levels;*

Απ.: Στο "Run the Gauntlet" πρέπει να καταφέρεις να ξεφύγεις από τους φρουρούς που σε κυνηγούν. Στο "Pursuit" κυριολεκτικά το έδαφος χάνεται κάτω από τα πόδια σου. Στο "Last Man Rolling" κερδίζει αυτός που θα παραμείνει μοναδικός επιζών. Στο "King of the Hill" πρέπει να κατακτήσεις έναν λόφο και να τον διατηρήσεις στην κατοχή σου. Στο "Tag" πρέπει να συλλέξεις έναν αριθμό tockens. Στο "Powerball" πρέπει να πιάσεις τις μπάλες που ρίχνονται στην αρένα και να τις τοποθετήσεις στο κατάλληλο μέρος και, τέλος, στη "Race" κάνεις ακριβώς αυτό που υποδηλώνει το όνομά της. Το Moho είναι μία μείξη fighting, action και driving παιχνιδιού.



***Ερ.:** Ο τίτλος Moho θυμίζει συντομογραφία, είναι έτσι;*

Απ.: Πράγματι, προέρχεται από τη φράση "Mohorovicic Discontinuity", που αποτελεί το γεωγραφικό όρο της επιφάνειας όπου συναντιέται ο φλοιός της Γης με τον μανδύα. Θέλουμε να αποδώσουμε αυτήν την ημίρευστη χροιά που χαρακτηρίζει τις συνεχώς μεταβαλλόμενες πίστες του παιχνιδιού. Ουσιαστικά, οι πίστες είναι σχεδιασμένες και κατασκευασμένες από το ποινικό σύστημα του πλανήτη, με τη χρήση ενός τέτοιου ημίρρευστου υλικού.

***Ερ.:** Ανάλυσέ μου περισσότερο το fighting στοιχείο του παιχνιδιού.*

Απ.: Το Moho δεν προσπαθεί να γίνει ακόμη ένα Tekken ή Soul Caliber και περιορίζεται σε απλές γροθιές και χτυπήματα με τα όπλα που προσφέρονται. Οι κινήσεις περιορίζονται στις τυπικές: πάνω, κάτω, επίθεση, άμυνα, αποφυγή.

***Ερ.:** Ανέφερες όπλα. Πες μας περισσότερα.*

Απ.: Υπάρχουν δύο είδη σπαθιών, μαχαίρι, σφυρί και το μαστίγιο. Τα όπλα μπορείς να τα βρεις ή να τα κλέψεις από άλλους αιχμαλώτους. Βέβαια, μπορεί να τα χάσεις με ανάλογο τρόπο. Πέρα από αυτά, διαθέτεις έναν άσσο στο μανίκι σου σε περίπτωση επίθεσης πολλών εχθρών: όταν δέχεσαι ομοβροντία χτυπημάτων, μπαίνεις σε κατάσταση frenzy και αρχίζεις να στριφογυρίζεις ταχύτατα, χτυπώντας και απωθώντας όποιον έρχεται σε επαφή μαζί σου.

***Ερ.:** Πόσο ρεαλιστικό είναι το μοντέλο φυσικής;*

Απ.: Τα ρομπότ ίπτανται σε μικρή απόσταση από το έδαφος, ενώ είναι δεμένα με μία εκρηκτική μπάλα (παρόμοια με τη σιδερένια μπάλα των καταδίκων του προηγούμενου αιώνα) που περιορίζει κάπως την κίνησή τους. Σε ορισμένα επίπεδα υπάρχουν κάποια είδη κανονιού, μέσω των οποίων "πηδάς" σε μεγάλες αποστάσεις. Γενικά, υπάρχει μεγάλη κινητικότητα και μεταβλητότητα στις πίστες, την οποία πρέπει να εκμεταλλευθείς προς όφελός σου. Ολα τούτα απεικονίζονται με ιδιαίτερα πρωτοποριακό τρό-

πο. Εδώ πρέπει να τονιστεί η προσοχή που έχει δοθεί στη μορφοποίηση και τη γραφική απεικόνιση του περιβάλλοντος.

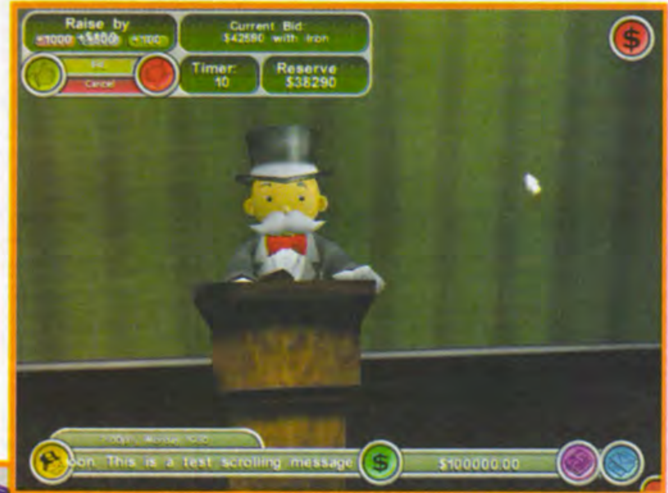
Ερ.: *Πόσοι χαρακτήρες υπάρχουν στο Moho; Υπάρχει δυνατότητα multiplayer;*

Απ.: Υπάρχουν συνολικά πέντε χαρακτήρες. Ο Angel, ένας πρώην δολοφόνος, ο θεότρελος Lockdown, η Sophie, ένα police-droid που απέτυχε στις υπηρεσίες του, ο Apostle, ένας φανατικός θρησκόληπτος, και ο Ben, ένα mining-bot που προκάλεσε κατολίσθηση στο μεταλλείο όπου εργαζόταν. Οσο για το multiplayer τμήμα, συμπεριλαμβάνεται μόνο two-players mode.

Ερ.: *Τι καινούριο στοιχείο πιστεύετε ότι φέρνετε στην αγορά;*

Απ.: Μία τρομερά σύνθετη εμπειρία, μέσα από το μεγάλο φάσμα των ειδών παιξίματος που συγχωνεύονται. Υπολογίζουμε ότι το gameplay διαρκεί περίπου 30 ώρες. Γενικά, πιστεύουμε ότι πρόκειται για μία πρωτοποριακή ιδέα που θα τραβήξει την προσοχή του κόσμου που έχει βαρεθεί να λέει: "α, να άλλος ένας κλώνος του Quake" και να απομακρύνεται.

του Derek dela Fuente



MONOPOLY TYCOON

Από τη Hasbro

Η Μονόπολη περνά σε άλλο επίπεδο

Παρ' ότι το Monopoly Tycoon βασίζεται στο original επιτραπέζιο, πρόκειται για ένα ιδιαίτερα ελκυστικό παιχνίδι στρατηγικής με πολύ έξυπνες ιδέες της Deep Red, η οποία είναι υπεύθυνη για ακόμη μία επιτυχημένη μεταφορά επιτραπέζιου παιχνιδιού στα PCs, του Risk 2. Συνάντησα το σχεδιαστή του παιχνιδιού Kevin Buckner και τον παραγωγό Todd Hartwig και μου εξήγησαν αρκετά πράγματα για αυτόν τον ενδιαφέροντα τίτλο.

Το Monopoly Tycoon φέρει τη "βαριά" κληρονομιά των τίτλων Tycoon και ζωντανεύει τη Μονόπολη σε ένα πλήρως 3D περιβάλλον, με γνωστά ονόματα δρόμων, σιδηροδρομικούς σταθμούς και, βέβαια, τον Mr Monopoly που προσφέρει on-line πληροφορίες. Εκεί που το επιτραπέζιο βασιζόταν στην αγορά περιοχών και το χτίσιμο σπιτιών και ξενοδοχείων, στην ηλεκτρονική μορφή του ο παίκτης μπορεί να επεκτείνει τα εδάφη του και να τροποποιήσει τα κτίσματά του όπως σε όλα τα sim games. Τα λεφτά που βγάζει διοχετεύονται στο χτίσιμο και την επέκταση της αυτοκρατορίας του με αναλυτικό και σύνθετο τρόπο.





Το παιχνίδι ξεκινά στη δεκαετία του '30, κάτι που φαίνεται και από την εμφάνιση του περιβάλλοντος, η οποία αλλάζει απεικονίζοντας τα 70 χρόνια (σε χρόνο παιχνιδιού), έως το 2000 που αυτό διαρκεί. Ο χρόνος περνά αργά και διαμέσου των δεκαετιών εξελίσσεται η πορεία των επιχειρήσεών σας και της περιουσίας σας σε ένα απρόβλεπτο και συνεχώς μεταβαλλόμενο περιβάλλον. Οι επιλογές σας ατελείωτες: από ιδιοκτήτες night-club έως αλυσίδας fast-food γίνεστε δήμαρχοι της πόλης, εκατομμυριούχοι, δισεκατομμυριούχοι... Ποτέ δύο παιχνίδια δεν είναι όμοια μεταξύ τους! Μπορείτε να καθορίσετε τους στόχους βάσει των οποίων βγαίνει ο νικητής, από το να αποκτήσετε πολλά εκατομμύρια έως και να αναρριχηθείτε στο ανώτατο πολιτικό αξίωμα της πόλης.

Η επικοινωνία με τον κόσμο του παιχνιδιού είναι πρωτοποριακή. Για παράδειγμα, κάνοντας κλικ σε έναν πολίτη που περπατά, μία μεγάλη λίστα με πληροφορίες εμφανίζεται. Αν θέλει ο παίκτης να τον βοηθήσει, σε περίπτωση που αυτός χρειάζεται δουλειά ή χρήματα κ.ά., μπορεί να χτίσει ένα νέο γραφείο, ώστε να τον κάνει να δουλέψει γι' αυτόν. Τα πάντα διαθέτουν τις δικές τους εσωτερικές πληροφορίες. Κάνοντας κλικ σε ένα αυτοκίνητο της αστυνομίας βλέπετε ποια είναι η διάθεση του αστυνομικού, η οποία εξαρτάται από το επίπεδο εγκληματικότητας. Αν η εγκληματικότητα είναι υψηλή, χτίστε ένα επιπλέον αστυνομικό τμήμα για να βελτιώσετε τις υπηρεσίες της αστυνομίας.

Ο Kevin εξηγεί: "Ενα από τα χαρακτηριστικά που θα 'κερδίσουν' τον παίκτη είναι το 3D περιβάλλον. Πραγματικά, νιώθει την πόλη καθώς κινείται, στρίβει και αλλάζει την προοπτική υπό την οποία τη βλέπει. Ο όγκος των πληροφοριών που συνοδεύουν κάθε κτίριο είναι τεράστιος: από τα έσοδα και τα έξοδα της επιχείρησης που στεγάζει μέχρι τον αριθμό των ατόμων που εργάζονται σε αυτήν. Ενα πραγματικά cool χαρακτηριστικό είναι η δυνατότητα που σας δίνεται να αναλαμβάνετε τις επιχειρήσεις των αντιπάλων, όταν εκείνοι πλέον δεν μπορούν να τα βγάλουν πέρα. Πολύ

συχνά γίνονται πλειστηριασμοί αποτυχημένων επιχειρήσεων και εκεί πρέπει να σκεφτείτε καλά πόσα να ξοδέψετε για να τις αγοράσετε. Συνολικά υπάρχουν τέσσερις ανταγωνιστές, οι οποίοι ξεκινούν με το ίδιο ποσό χρημάτων και βασιζόμενοι στις γενικές αρχές του επιτραπέζιου αναπτύσσονται σε ένα εντελώς νέο παιχνίδι στρατηγικής. Ο κόσμος επιπλέον θα ενθουσιαστεί από τον τρόπο αλλαγής των εποχών και των τεχνολογιών που επιδρούν στον επιχειρηματικό τρόπο σκέψης του".

Ο Todd, αναφερόμενος στην AI του Monopoly Tycoon αναφέρει: "Είναι ιδιαίτερα σύνθετη. Υπάρχουν δύο είδη AI: των ανταγωνιστών και της διαχείρισης του περιβάλλοντος. Σκοπός τους είναι να διαμορφώνουν τις καταστάσεις ανάλογα με τη δράση του παίκτη. Μπορούμε να πούμε ότι η AI 'καταλαβαίνει' τις ενέργειές του και μεταλλάσσει αναλόγως τα δεδομένα, συνδέοντας μεταξύ τους όλες τις παραμέτρους που συνθέτουν την πόλη. Μπορεί, για παράδειγμα, κάποιες φορές να χρειαστεί να 'βοηθήσετε' τους ανταγωνιστές σας, ώστε μακροπρόθεσμα να βγείτε κερδισμένοι!".

Το τόσο ενδιαφέρον -σύμφωνα με τις πληροφορίες των συντελεστών του- Monopoly Tycoon θα κυκλοφορήσει στην αγορά τον Νοέμβριο.

του Derek dela Fuente

INSANE

Από την Codemasters

Για "τρελή" οδήγηση!

Κορυφαίες στιγμές του πρόσφατου παρελθόντος της Codemasters είναι τα Colin McRae Rally, TOCA Touring Cars και η αξέχαστη σειρά Micro Machines. Στα racing sims διαθέτει ένα ιδιαίτερα πλούσιο "Βιογραφικό", το οποίο προδιαθέτει -αν μη τι άλλο- θετικά για κάθε αναμενόμενο τίτλο της.

Εκτός από τη δεύτερη συνέχεια του κορυφαίου Colin McRae Rally, για την οποία θα μιλήσουμε ακολούθως, έχει ετοιμάσει ένα επιπλέον racing παιχνίδι που αφορά σε τερατώδη 4x4 οχήματα, όπου περιλαμβάνονται τζιπάκια, φορτηγά, μέχρι και στρατιωτικά οχήματα, και διαθέτει τον εύγλωττο τίτλο "Insane".

Το πρωτοποριακό χαρακτηριστικό του Insane σε σχέση με παρόμοιους τίτλους είναι οι τεράστιες πίστες, στις οποίες ο παίκτης μπορεί να κινηθεί





εντελώς ελεύθερα. Ναι μεν υπάρχει προκαθορισμένο σχέδιο, ωστόσο δεν είναι απαραίτητο να το ακολουθήσει. Συγκεκριμένα, στους αγώνες Jamboree, στις πίστες βρίσκονται διασπαρμένα ανοίγματα, μέσα από τα οποία πρέπει να περάσει ο οδηγός. Ο πρώτος που θα καταφέρει να περάσει μέσα από όλα τα ανοίγματα είναι ο νικητής. Το πώς θα το καταφέρει αυτό επαφίεται απολύτως στη δική του κρίση και την επιλογή της καταλληλότερης διαδρομής. Ο υπολογιστής απλώς του δείχνει μέσω του κατάλληλου marker ποια είναι η συντομότερη διαδρομή μέχρι το επόμενο πέρασμα. Προσοχή, όμως, καθώς το συντομότερο δεν είναι πάντα το ασφαλέστερο. Η... παράνοια που επικρατεί στο Insane είναι έκδηλη σε όλα τα επιμέρους modes. Για παράδειγμα, στο Soccer mode (!) τα αυτοκίνητα αντικαθιστούν τους ποδοσφαιριστές και πρέπει να σκοράρουν σε ένα γήπεδο όπου κανείς λογικός διαιτητής δεν πρόκειται να πατήσει το πόδι του για να "σφυρίξει το ματς". Εκτός των παραπάνω, υπάρχει παιχνίδι Capture the Flag και η απαραίτητη σε έναν τέτοιο τίτλο Destruction Race.



Τα γραφικά του παιχνιδιού, με βάση τους πιο ήπιους χαρακτηρισμούς, θα μπορούσαμε να τα αποκαλέσουμε... πλούσια. Στις συνολικά 30 πίστες του, οι οποίες εκτείνονται από τον παγωμένο βορρά μέχρι τις καυτές αφρικανικές ερήμους, οι οδηγοί θα πρέπει να αντιμετωπίσουν έναν σωρό από εμπόδια -κινητά και ακίνητα- που κατακλύζουν τις διαδρομές. Εκτός από τα δέντρα, τους βράχους, τις χαράδρες, τα ρυάκια που βρίσκονται εκεί για να κάνουν τη ζωή σας δύσκολη και το παιχνίδι θεαματικό, μην απορήσετε αν ένα κοπάδι από βουβάλια ξαφνικά βρεθεί στο δρόμο να τρέχει καταπάνω σας! Η ισχυρή μηχανή γραφικών -που πλέον δεν φαίνεται να λείπει από κανένα σύγχρονο παιχνίδι- είναι υπεύθυνη και για τις απότομες καιρικές αλλαγές που συμβαίνουν μπροστά στα μάτια σας και την εναλλαγή ημέρας και νύχτας.

Η εταιρία καμαρώνει για το μοντέλο της φυσικής του παιχνιδιού, υποσχόμενη απόλυτη αίσθηση στην οδήγηση των οχημάτων, κάτι το απαραίτητο για έναν τέτοιο τίτλο, στο πλαίσιο του οποίου θα βρεθείτε να οδηγείτε όχι πάντα με την "ορθή" έννοια του όρου "οδήγηση" αλλά και με την "ανάποδη"- δηλαδή με τις πάντες, με την όπισθεν, ακόμη και κουτρουβαλιαστά! Αρκεί να κινηθείτε με τον ταχύτερο δυνατό τρόπο προς το στόχο σας.

Εκεί, όμως, που έχει δοθεί ιδιαίτερη προσοχή από τους δημιουργούς του Insane είναι στη multiplayer πλευρά του παιχνιδιού. Το Insane είναι φτιαγμένο για το Internet αλλά και για LAN δίκτυο, όπου μέχρι και οκτώ παίκτες μπορούν να διαγωνιστούν μεταξύ τους, αλλά και εναντίον πρόσθετων αντιπάλων που ελέγχονται από τον υπολογιστή. Η διασκέδαση σε αυτόν τον τρόπο παιξίματος είναι διασφαλισμένη, καθώς οκτώ ελεγχόμε-

νοι από διαφορετικούς χρήστες οδηγοί θα διαγωνίζονται σε τεράστιες πίστες, στις οποίες ΟΛΑ επιτρέπονται.

Ευτυχώς, δεν θα χρειαστεί να το περιμένετε για πολύ, καθώς θα βρίσκεται στις βιτρίνες των καταστημάτων εντός του Σεπτεμβρίου. Εμείς θα επιστρέψουμε με ένα εκτενές review τη στιγμή που θα πέσει στα χέρια μας (και, βέβαια, θα το περιποιηθούμε δεόντως), πιθανότατα στο επόμενο τεύχος.

του Πέτρου Παπαθανασίου

COLIN McRAE RALLY 2

Από την Codemasters

Η επιστροφή του πρωταθλητή

Εδώ και πολύ καιρό όλοι οι fans των racing sims αναμένουν με ανυπομονησία το κορυφαίο παιχνίδι rally του 2000, τη συνέχεια του πιο πρωτοποριακού racing game, του παιχνιδιού που έδειξε το δρόμο σε όλους τους επίδοξους ανταγωνιστές που εμφανίστηκαν στη συνέχεια... του Colin McRae Rally. Ελα, όμως, που Colin McRae 2 ακούγαμε και Colin McRae 2 δεν βλέπαμε; Εφτασε τελικά η στιγμή να ανακοινωθεί η οριστική ημερομηνία παρουσίασης του παιχνιδιού στην αγορά. Ετσι, θα χρειαστεί δύο μήνες ακόμη να κάνετε υπομονή, καθώς το Colin McRae 2 θα βρίσκεται στα ράφια των καταστημάτων τον προσεχή Νοέμβριο.

Στα χρόνια που μεσολάβησαν από το πρώτο μέρος, ο "πρωταγωνιστής" Colin McRae μετακινήθηκε από τη Subaru στη Ford. Υποθέτουμε συνεπώς ότι το αυτοκίνητο που θα βρίσκεται ένα κλικ μπροστά ως προς την απόδοση σε σχέση με τους ανταγωνιστές θα είναι το Ford Focus WRC. Πέρα όμως από αυτό το μοντέλο, το Colin McRae Rally 2 περιλαμβάνει δώδεκα επιπλέον αυτοκίνητα: Ford Puma, Ford Sierra Cosworth, Lancia Integrale, Lancia Stratos, MG Metro 6R4, Mini Cooper, Mitsubishi Lancer, Peugeot 206, Peugeot 205 T16, Seat Cordoba, Subaru Impreza (μη φοβάστε, δεν λείπει ο κυρίαρχος του πρώτου μέρους) και Toyota Corolla. Ξεχωρίζει, βέβαια, η ύπαρξη του θρυλικού Mini Cooper, ενώ είναι χαρακτηριστικό ότι τα μισά αυτοκίνητα είναι βρετανικής κατασκευής (αν δεν παινέψεις το σπίτι σου...). Το να αναφέρουμε ότι το καθένα διαθέτει το δικό του μοντέλο συμπεριφοράς και απόδοσης είναι περιττό.

Ο αριθμός των χωρών όπου διεξάγονται τα ράλι έχει παραμείνει ο ίδιος (οκτώ, δηλαδή), μόνο που τώρα τις θέσεις της Ινδονησίας, του Μόντε Κάρλο και της Νέας Ζηλανδίας έχουν πάρει η Φινλανδία, η Ιταλία και η Κένυα, με το συνολικό αριθμό των διαδρομών να φτάνει στις 90! Ησυχάστε... η Ελλάδα έχει παραμείνει στη θέση της.

Η μηχανή των γραφικών έχει αναδιαμορφωθεί και εμπλουτιστεί στο έπακρο και από τα screenshots φαίνεται ότι η απόδοση της πραγματικής





εικόνας ενός αγώνα προσεγγίζει το τέλειο. Εκτός των κλασικών θέσεων της κάμερας (πίσω, μέσα και μπροστά από το αυτοκίνητο) υπάρχει δυνατότητα καθορισμού της οπτικής γωνίας από τον παίκτη, κάτι ιδιαίτερα βοηθητικό στην αντίληψη των τεκταινόμενων στην πίστα. Το περιβάλλον είναι φανταστικό, ενώ έχει προσεχθεί ιδιαίτερα η απεικόνιση των ζημιών του αμαξώματος σε περίπτωση σύγκρουσης. Οι λαμαρίνες όχι μόνο βουλιάζουν και στραπατσάρονται, αλλά ακόμη και ολόκληρα εξαρτήματα αποκολλώνται. Ετσι, πολύ συχνά θα φτάνετε στον τερματισμό χωρίς προφυλακτήρες, για παράδειγμα. Οι ζημιές των αυτοκινήτων δεν έχουν μόνο οπτικό αποτέλεσμα, αλλά και ουσιαστικό για την εξέλιξη του αγώνα, καθώς απαιτείται πολύτιμος χρόνος για την επιδιόρθωση μεταξύ των αγώνων, ώστε να έχετε άρτιο αυτοκίνητο και τη δυνατότητα να επιτύχετε κορυφαίους χρόνους.

Ο τρόπος παιξίματος χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: την Arcade και την Rally. Στο Arcade mode συναγωνίζονται ταυτόχρονα έξι αυτοκίνητα στην πίστα, ενώ στο Rally mode ακολουθούνται οι κανόνες των ράλι, όπου κάθε οδηγός τρέχει μόνος του με αντίπαλο το χρόνο. Σε ό,τι αφορά στις υποεπιλογές έχουμε τις: Championship, Single Race και Time Trial που είναι κοινές και για τα δύο modes, ενώ στο Rally mode υπάρχουν επιπλέον οι Single Rally και Challenge. Για την επιλογή Championship δεν χρειάζεται να γράψουμε πολλά, καθώς ουσιαστικά αποτελεί το πλήρες ετήσιο πρόγραμμα των αγώνων ράλι, δηλαδή συμμετοχή σε όλες τις πίστες όλων των χωρών. Σημειωτέον ότι ο αγώνας δεν δίνεται μόνο μέσα στις πίστες, αλλά και μεταξύ αυτών, καθώς οφείλει ο παίκτης να συντηρεί το αυτοκίνητο μέχρι το τέλος των αγώνων. Στο Single Rally και Single Race επιλέγετε ουσιαστικά να τρέξετε στις διαδρομές μόνο μίας χώρας ή σε μόνο μία διαδρομή αντίστοιχα. Μέσω του Time Trial ουσιαστικά προπονείστε σε κάθε πίστα ξεχωριστά, προσπαθώντας να σπάσετε το ρεκόρ χρόνου κάθε φορά που τρέχετε. Αφήσαμε για το τέλος την επιλογή Challenge, καθώς ενεργοποιείται όταν καταφέρετε να ξεκλειδώσετε τις μυστικές Super Stages κάθε χώρας (+1 της Ιαπωνίας). Εδώ η κατάσταση θυμίζει πολύ το Rally Masters, καθώς διαγωνίζεστε με οκτώ αντιπάλους στις υπερειδικές διαδρομές, όπου τα αυτοκίνητα τρέχουν ανά δύο παράλληλα.

Σύμφωνα με τα μέχρι τώρα δεδομένα που έχουμε για το Colin McRae Rally 2, πρέπει να αναμένουμε έναν τίτλο που θα ανακτήσει την πρωτοκαθεδρία στα racing sims, η οποία είχε χαθεί εδώ και μερικούς μήνες από το Michelin Rally Masters. Επιστρέφει άραγε ο Βασιλιάς των racing παιχνιδιών;

του Πέτρου Παπαθανασίου

PC

Adventure & RPGs UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Καλά, τι στραβομάρα ήταν αυτή; Να ψάχνω όλα τα τελευταία τεύχη για να βρω την είδηση για τη χρεοκοπία της Project 2, να μη βρίσκω τίποτα και μετά να μου στέλνει ένα e-mail ο Βαγγέλης που να μου λέει ότι η σχετική είδηση έχει τελικά δημοσιευτεί στο πρώτο τεύχος του Απριλίου! Κάτι τέτοια κάνω και μετά μου φταίνε τα φαντάσματα και οι οχτροί μου...



Τέλος πάντων... Ας περάσουμε στις ειδήσεις που μας ενδιαφέρουν. Ακόμη ένα on-line RPG είναι διαθέσιμο στους χρήστες. Αναφέρομαι στο SIEGE OF AVALON, το οποίο μπορείτε να δείτε στη διεύθυνση http://www.siege-of-avalon.com/. Αποτελείται από έξι διαφορετικά κεφάλαια, εκ των οποίων τα τρία είναι βασικά και τα άλλα τρία "Expansions". Κανονικά, δηλαδή, ένας παίκτης πρέπει να παίξει το πρώτο, το δεύτερο και το έκτο (φινάλε) που είναι και τα τρία βασικά κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο δίνεται τελείως δωρεάν σε όλους τους χρήστες, ενώ αν θέλεις να παίξεις τα άλλα δύο βασικά, πρέπει να πληρώσεις γι' αυτά. Αν, πάλι, θέλεις να παίξεις και τα υπόλοιπα πέντε, πάλι πρέπει να πληρώσεις. Κάθε νέο κεφάλαιο θα σου δίνεται-προσφέρεται μόλις τελειώσεις το προηγούμενο. Νομίζω ότι είναι ευκαιρία να παίξετε το πρώτο κεφάλαιο που είναι τσάμπα και από κει και πέρα είναι δικό σας θέμα το αν θα συνεχίσετε. Το ίδιο σκοπεύω να κάνω και εγώ. Τέλος, σημειώστε ότι το Siege of Avalon δεν θα υποστηρίζει Multiplayer mode.

Η αξία του παιχνιδιού αυτού έγκειται στο ότι αποτελεί το πιλοτικό πρόγραμμα για ένα πολύ μεγαλύτερο project. Το "κανονικό" παιχνίδι θα ονομάζεται PILLARS OF AVALON και θα περιέχει 25 αντίστοιχα κεφάλαια. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει σε περίπου τέσσερις μήνες αφού κυκλοφορήσει το έκτο και τελευταίο κεφάλαιο του Siege of Avalon. Οσοι αναρωτιέστε ποιο θα είναι το μέγεθος του Pillars of Avalon σημειώστε τα εξής: Φανταστείτε ένα μεσαιωνικό - φανταστικό, εμπορικό RPG μεγέθους ενός CD-ROM. Φανταστείτε την κυκλοφορία τριών ακόμη "Expansion" disks για το παιχνίδι αυτό. Βάλτε τα όλα μαζί και έχετε το μέγεθος του Pillars of Avalon, σύμφωνα με όσα δηλώνουν οι δημιουργοί του, που είναι η εταιρία Digital Tome (http://www.digitaltome.com/). Και τα δύο παιχνίδια θα υποστηρίζουν realtime combat.



Σας λέει τίποτα ο τίτλος LOZENGE AND HAMPSHIRE - THE CASE OF THE DEAD PERSON; Δεν ακούω καλά τι λέτε; Οχι; Ε, τότε πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.frontiernet.net/ādani/lozenge/mystery/ και ζήστε τη μοναδική εμπειρία ενός on-line adventure game. Είναι ένα adventure που δεν απαιτεί να κατεβάσεις (download) τίποτα στον υπολογιστή σου, αλλά ούτε και απαιτεί την ύπαρξη ειδικού plug-in. Απλώς πας στη διεύθυνση που αναφέρω πιο πάνω και ξεκινάς να παίζεις. Το συστήνω σε όλους όσοι λένε ότι αγαπούν τα adventure games. Με εντυπωσίασε πάρα πολύ η δουλειά που έχει γίνει στο σενάριο-ιστορία του παιχνιδιού, αλλά και ο τρόπος παρουσίασής του. Εντάξει, τα γραφικά του θυμίζουν άλλες εποχές, αλλά νομίζω ότι δεν θα ισχυριστεί κανείς ότι αυτό είναι το κύριο χαρακτηριστικό. Αν και δεν έχω σχεδόν καθόλου χρόνο λόγω των άρθρων που πρέπει να παραδώσω για δύο τεύχη, ώστε να φύγω ήσυχος ταξίδι, τελικά κόλλησα μαζί του και έπαιξα για αρκετή ώρα.





Το THE HEIRS OF THE DRUIDS της CDV Software Entertainment AG

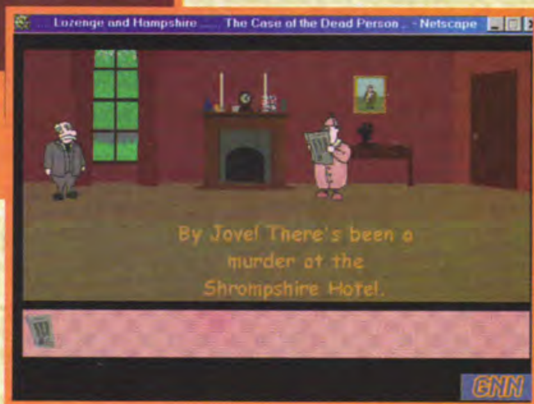


Η γερμανική εταιρία CDV Software Entertainment AG ανακοίνωσε ότι το mystery-adventure game THE HEIRS OF THE DRUIDS, που αναπτύσσεται από τη House of Tales, έχει περάσει στην τελική φάση και αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Οκτώβριο-Νοέμβριο του 2000.

Στο παιχνίδι, που είναι ένα κλασικό adventure, υποδύεσαι τον Brent Halligan, έναν νεοφώτιστο ντετέκτιβ της περίφημης Scotland Yard και πρέπει να λύσεις το μυστήριο μίας σειράς παράξενων φόνων, αλλά και να αποκαλύψεις τι κρύβεται πίσω από την αινιγματική αδελφότητα των δρυΐδων. Αυτοί οι νεοδρυΐδες φαίνεται να εκτελούν ανθρωποθυσίες με σκοπό να προσκαλέσουν απίστευτες σκοτεινές δυνάμεις. Κατά τη διάρκεια των ερευνών του, ο ψηλόλιγνος αντιήρωάς μας, μαζί με τη νεαρή επιστήμονα Dr Turner, προχωρεί όλο και βαθύτερα σε ξεχασμένες πανάρχαιες τελετουργίες και με τη βοήθεια φιλικά προσκείμενων δρυΐδων ταξιδεύει πίσω στο χρόνο, ώστε να αποκτήσει το χαμένο ιερό χρυσό δρεπάνι της αδελφότητας, το μοναδικό αντικείμενο που μπορεί να σώσει το σύγχρονο κόσμο από την απειλή τους.

Οι δημιουργοί τού The Heirs of the Druids έχουν δώσει ιδιαίτερη προσοχή, ώστε να δημιουργήσουν ένα φιλικό προς το χρήστη user interface. Αν και το παιχνίδι χρησιμοποιεί μία πολύ σοφιστικέ 3D τεχνολογία, εντούτοις οι απαιτήσεις του είναι αρκετά χαμηλές, αφού τρέχει ακόμη και σε Pentium στα 200MHz με 32MB RAM. Περιλαμβάνει πάνω από 20 χαρακτήρες, που είναι όλοι 3D πολυγωνικά models, ενώ τα backgrounds αποτελούνται από prerendered γραφικά σε HiColor. Υπάρχουν συνολικά 54 διαφορετικές τοποθεσίες με περισσότερες από 300 θέες-σκηνές, με μη υποχρεωτικούς-γραμμικούς διαλόγους, και





Το site και φωτογραφίες του on-line adventure LOZENGE AND HAMPSHIRE - THE CASE OF THE DEAD PERSON

εντυπωσιακές καταστάσεις ανεξάρτητης κίνησης και συμπεριφοράς των χαρακτήρων του παιχνιδιού.

Με έχουν ξετρελάνει οι εικόνες του παιχνιδιού που έχω δει. Θεωρώ πως είναι εκπληκτικές. Αν είναι έτσι όλο το παιχνίδι, θα έχουμε ένα τελείως ξεχωριστό adventure game, ένα νέο The Longest Journey. Οσον αφορά δε στο σενάριό του, το θεωρώ ισοδύναμο ως προς τον κεντρικό μύθο με αυτό του Gabriel Knight 1, δηλαδή το κατατάσσω στην ανώτερη βαθμίδα. Το περιμένω με μεγάλη αγωνία.



Δυο λόγια μόνο για το STUPID INVADERS της Ubisoft, που μπορείτε να δείτε στη διεύθυνση http://www.stupidinvaders.com/

Πέντε παράξενοι εξωγήινοι (εξωγήινοι και παράξενοι... τέλος πάντων), ένα μικρό διαστημόπλοιο και μεγάλη φασαρία συνθέτουν την εικόνα του παιχνιδιού με μια πρώτη ματιά. Μετά από ένα ατύχημα κατά το οποίο το διαστημόπλοιό τους πέφτει πάνω στη Γη, ο Etno και οι εξωγήινοι σύντροφοί του προσπαθούν να ηρεμήσουν από τη μεγάλη καταστροφή που τους βρήκε. Δυστυχώς, σύντομα θα διαπιστώσουν ότι αποτελούν τα υποψήφια θηράματα ενός διαβολικού επιστήμονα, του Dr Sakarine, ο οποίος συλλέγει εξωγήινους για χόμπι (καλά, τόσοι πολλοί εξωγήινοι έχουν πέσει στη Γη και εγώ δεν έχω πάρει ακόμη χαμπάρι;)! Παράλογο χιούμορ, μπερδεμένα αινίγματα και παράξενες καταστάσεις σατιρίζουν/γελοιοποιούν σύγχρονους μύθους και αναφορές και υπόσχονται πολύ γέλιο. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει πάνω από 120 τοποθεσίες και 50 χαρακτήρες. Τον Ιούνιο στην E3 έκλεψε τις καρδιές όλων όσοι το είδαν, και αυτό δεν μπορεί να είναι τυχαίο.



Για το GILBERT GOODMATE AND THE MUSHROOM OF PHUNGORIA, που θα κυκλοφορήσει από την Crystal Software, έχω ξαναγράψει. Δημιουργός του είναι μία σουηδική εταιρία, η Prelusion, η οποία δημιουργήθηκε τον Ιανουάριο του 1996. Σας υπόσχομαι ότι γυρνώντας από τα Ιμαλάια της Ινδίας (μην ξεχνάτε ότι το άρθρο αυτό εσείς μπορεί να το διαβάζετε τον Σεπτέμβρη, αλλά εγώ το έχω παραδώσει ελάχιστες ώρες πριν να φύγω, στα τέλη του Ιούλη, σε διαφορετική περίπτωση ο Πατρίκος με ένα χασαπομάχαιρο και ο Κράτσας με ένα πιστόλι θα είχαν στήσει πάρτι πάνω από το κατακρεουργημένο πτώμα μου) και με τη βοήθεια ενός φίλου από το ICQ που έχει σχέση μαζί τους, θα τους πάρουμε και θα δημοσιεύσουμε μία συνέντευξή τους. Στο Gilbert Goodmate and the Mushroom of Phungoria ο μάγος Kam εκπροσωπεί μία διαβολική δύναμη-απειλή για τους κατοίκους μίας περιοχής, μέχρι που ένα νεαρό αγόρι με τη βοήθεια ενός γιγαντιαίου μανιταριού (!) κατόρθωσε να τον νικήσει και να απαλλάξει μια για πάντα τους κατοίκους της περιοχής από αυτόν. Από τότε το γιγαντιαίο μανιτάρι έχει ειδική θέση στη μικρή πόλη της Phungoria και κάθε χρόνο οι κάτοικοί της κατά τη διάρκεια ενός πανηγυρικού φεστιβάλ εκλέγουν έναν που θα είναι ο προστάτης-φύλακας του μανιταριού για το χρόνο που ακολουθεί. Ετσι φτάνουμε στις μέρες, όταν φύλακάς του είναι ο Abraham Goodmate και, λίγο πριν από το φεστιβάλ, διαπιστώνεται ότι το γιγαντιαίο μανιτάρι έχει κλαπεί. Οπως είναι φυσικό, όλοι κατηγορούν τον Goodmate και ζητούν το θάνατό του. Εσύ, ως ο εγγονός του Gilbert Goodmate, πρέπει να βρεις το κλεμμένο γιγαντιαίο μανιτάρι (μα πώς μπορεί κάποιος να κλέψει ένα γιγαντιαίο μανιτάρι;) και να συλλάβεις τον κλέφτη. Το παιχνίδι είναι 2D και περιέχει πάνω από 6.000 τοποθεσίες, περίπου 50 διαφορετικούς χαρακτήρες και 20.000 σειρές-προτάσεις διαλόγων. Οι χαρακτήρες έχουν ονόματα και χαρακτηρισμούς που συναντάμε μόνο στα παλιά καλά και ξεχασμένα παραμύθια των σκανδιναβικών χωρών, όπως: Arver ο Υποχόνδριος, το Τζίνι με το Μεγάλο Ονομα, ο Τρομερός Δικέφαλος Λαγός της Phungoria και άλλα τέτοια. Το παιχνίδι θα απαιτεί Pentium στα 133MHz με 32MB RAM, δηλαδή είναι ένα παιχνίδι για όλους.



STUPID INVADERS της Ubisoft.



Τελειώνοντας, λόγω της γνωστής έλλειψης χώρου, αναφέρω ότι η Blizzard δημιούργησε το Chaos Sanctuary Gives You a Chance in Hell για το Diablo 2. Τι είναι αυτό; Είναι ένα on-line strategy guide του παιχνιδιού που αποκαλύπτει τα πάντα γύρω από το παιχνίδι: τα μυστικά των πέντε χαρακτήρων, τις καλύτερες ικανότητές τους, ό,τι μπορείτε να φανταστείτε σχετικά με τα τέρατα κάθε επιπέδου, αναλυτικούς χάρτες (αλήθεια πώς; - μια και είναι random), λίστες με τα όπλα και τα χαρακτηριστικά τους, ακόμα και στρατηγικές για το πώς να πολεμάς/νικάς τα τέρατα και ειδικά τους μεγάλους "κακούς" κάθε επιπέδου. Εξαιρετική δουλειά.



Στο επόμενο τεύχος, ή στο μεθεπόμενο το πολύ, θα μάθετε πώς τα πέρασα στα Ιμαλάια της Ινδίας. Καλό Σεπτέμβρη, λοιπόν. Εύχομαι να είχατε όλοι ένα καλό και δροσερό καλοκαίρι. Και μην ξεχνάτε ότι ζωή χωρίς παιχνίδι, του οποίου το computer gaming είναι μία σύγχρονη μορφή, είναι μία αφυδατωμένη και μίζερη ζωή. Ολοι -ανεξαρτήτως ηλικίας- πρέπει να παίζουν για να παραμένουν νέοι "στο μυαλό, στην καρδιά και στις συνήθειες" που λέει και ένα τραγούδι. Και τα παιχνίδια βοηθούν όσο δεν μπορείτε να φανταστείτε σ' αυτό... Θεέ μου, τι γράφω πάλι! Καλά, σας φιλώ και την κοπανάω. PC

Η βοήθεια από τον Cain &

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟ: Τα skills των χαρακτήρων, εντυπωσιακές φωτογραφίες και μυστικά του παιχνιδιού - όλα αυτά σε ένα έγχρωμο δεκαεξασέλιδο

ΜΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΕΤΕ ΜΟΝΟΙ ΣΑΣ ΤΟ ΚΑΚΟ

Σε αυτή την επική περιπέτεια η τύχη είναι στα χέρια σας. Όσοι συνεργάζονται θα επωφεληθούν από την ισχύ της ομαδικής προσπάθειας. Ενωθείτε με την ομάδα μας και μαζί θα καταφέρουμε να επιζήσουμε.

Η ΠΟΛΥΤΙΜΟΤΕΡΗ ΙΚΑΝΟΤΗΤΑ ΕΙΝΑΙ Η ΓΝΩΣΗ...

- **Οι χαρακτήρες:** Ανεπανάλυπτη κάλυψη των πέντε χαρακτήρων-ηρώων- Τακτικές για κάθε skill και λεπτομερείς πίνακες με όλα τα σημαντικά στατιστικά
- **Οι αποστολές:** Ο οδηγός σας για τα τέσσερα Acts - Πολύτιμες τακτικές και οδηγίες για την ανακάλυψη μυστικών στο παιχνίδι
- **Οι λίστες:** Όλα τα τέρατα και τα αντικείμενα που θα συναντήσετε στο Diablo™ II
- **Multiplayer:** Γίνετε ένας θρύλος στο Battle.net - Οι ειδικοί της Blizzard σας συμβουλεύουν

Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ

Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, **e-mail:** anubis@compupress.gr

τον Tyrael δεν είναι αρκετή...



Για παραγγελίες χονδρικής επικοινωνήστε στο τηλ.: 3801487, κ. Βράιλας

Ο ΜΟΝΟΣ ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ

Για να παραγγείλετε το βιβλίο συμπληρώστε το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 163 του περιοδικού

ART STUDIO

Σκηνοθετήστε με χρώματα!

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Η Πληροφορική Τεχνογνωσία είναι γνωστή από τους ποιοτικούς εκπαιδευτικούς τίτλους της. Φέτος το καλοκαίρι υπήρξε ιδιαίτερα δημιουργικό για την εταιρία, καθώς ολοκληρώθηκαν μερικά projects, ένα από τα οποία είναι και το Art Studio.



Σχεδιάζοντας μία από τις προτάσεις τού ιδιαίτερα βοηθητικού manual που συνοδεύει το πρόγραμμα και χρησιμοποιώντας εικονίδια από μία πλούσια βιβλιοθήκη.

Πρόκειται για ένα πρόγραμμα σχεδιασμού που απευθύνεται κυρίως στις μικρότερες ηλικίες. Επειδή όμως προγράμματα σχεδιασμού υπάρχουν πολλά, οι προγραμματιστές του ενσωμάτωσαν μία λειτουργία που το καθιστά διαφορετικό και πιο πλούσιο από τον μέσο όρο του ανταγωνισμού. Συγκεκριμένα, αντί για στατικά και μεμονωμένα σχέδια, ο χρήστης μπορεί να σχεδιάσει μία σειρά "έργων" που θα αντιστοιχούν σε ένα είδος ιστορίας. Ετσι δικαιολογείται ο υπότιτλος που χρησιμοποιεί η Πληροφορική Τεχνογνωσία: "Σκηνοθετήστε με χρώματα".

Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα με τη σειρά, ξεκινώντας από το βασικό τμήμα του τίτλου που είναι ο σχεδιασμός εικόνων. Τα πάντα συμβαίνουν σε μία κεντρική οθόνη, η οποία έχει τη μορφή ενός στούντιο ζωγραφικής. Στο κέντρο δεσπόζει ο καμβάς του ζωγράφου, ο οποίος μάλιστα διαθέτει και την κατάλληλη υφή (είναι ανάγλυφος). Αριστερά βρίσκεται η βιβλιοθήκη με τα εργαλεία του ζωγράφου και δεξιά ένα πτυσσόμενο μενού με τα controls του προγράμματος. Ο χρήστης έχει στη διάθεσή του έναν αριθμό χρήσιμων εργαλείων για να ολοκληρώσει το έργο του. Εκτός από τις κλασικές πένες (μεταβλητού μεγέθους), τα εργαλεία γεμίσματος επιφανειών (με διάφορα textures), την παλέτα, την επιλογή εισαγωγής κειμένου και τα έτοιμα γεωμετρικά σχήματα (πολύγωνα, κύκλοι κ.λπ.), στη βιβλιοθήκη θα βρείτε δύο επιπλέον χρήσιμα εργαλεία. Το πρώτο αφορά στα έτοιμα backgrounds που περιλαμβάνουν από απλά γεωμετρικά σχήματα μέχρι φωτογραφίες και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως βάση δημιουργίας ενός ολοκληρωμένου θέματος. Αυτά τα backgrounds εμπλουτίζονται μέσω του δεύτερου χρήσιμου εργαλείου της βιβλιοθήκης, που δεν είναι τίποτε άλλο παρά μία συλλογή από εικονίδια. Η συλλογή, για πιο εύκολη αναζήτηση, είναι κατηγοριοποιημένη και περιλαμβάνει από πολιτιστικά θέματα μέχρι κόμιξ, αυτοκίνητα και αεροπλάνα. Βέβαια, μην περιμένετε κάποια ανεξάντλητη συλλογή εικονιδίων, καθώς ο αριθμός είναι σχετικά περιορισμένος και προορίζεται για συμπληρωματικό στη βασική σύνθεσή σας ρόλο και όχι για μία ζωγραφιά φτιαγμένη εξολοκλήρου με τέτοια εικονίδια. Τέλος, περιλαμβάνονται όλες οι βασικές επιλογές μορφοποίησης του σχεδίου, όπως Αντιγραφή/Επικόλληση, Καθαρισμός, Μεγέθυνση, Σμίκρυνση, Περιστροφή και Καθρέφτισμα.

Το επιπλέον χαρακτηριστικό του Art Studio, όπως προαναφέρθηκε, αφορά στη δημιουργία ιστοριών που αποτελούνται από μία ακολουθία σχεδίων. Για το σχεδιασμό τέτοιων ιστοριών ο χρήστης μπορεί να ακολουθήσει δύο δρόμους: είτε να ξεκινήσει από την αρχή -σε λευκό καμβά- το δικό του έργο είτε να χρησιμοποιήσει ως βάση τις έτοιμες ιστορίες, εμπλουτίζοντάς τες με δικά του σχέδια και δημιουργίες. Οι εικόνες αποθηκεύονται υπό τη μορφή ακολουθίας, η οποία κατά την προβολή της ξετυλίγει την υπόθεση της ιστορίας. Στο περιεκτικό manual που συνοδεύει το πρόγραμμα, δίνονται αρκετές ιδέες για τέτοιες ιστορίες, συνοδευόμενες μάλιστα από κατευθυντήριες γραμμές που βοηθούν σε σημαντικό βαθμό τον "σκηνοθέτη" και την πρόοδο της δημιουργίας του.



Επιλέξτε ένα από τα έτοιμα backgrounds, στα οποία αντιστοιχεί μία ιστοριούλα και...



... ζωγραφίστε σε αυτό, προσθέστε όποιο αντικείμενο θεωρείτε ότι ταιριάζει, γενικά αφήστε τη φαντασία σας να δουλέψει και εμπλουτίστε το θέμα μέσω των πολυάριθμων εργαλείων που βρίσκονται στη διάθεσή σας.



Κάνοντας κλικ στο ανθρωπάκι που βρίσκεται στο άνω αριστερό άκρο του καμβά, σας δίνονται οδηγίες σχετικά με το τι πρέπει να κάνετε (εφόσον έχετε επιλέξει κάποια ιστορία/άσκηση).

Κλείνοντας μπορούμε να πούμε ότι το Art Studio είναι ένα αξιόλογο και δημιουργικό πρόγραμμα, το οποίο διαθέτει αρκετά χαρακτηριστικά που το κάνουν να ξεχωρίζει σε σχέση με παρόμοιες προσπάθειες, με πρώτο και κύριο αυτό της κατασκευής ιστοριών. Το μοναδικό μειονέκτημα που εντοπίσαμε είναι το γεγονός ότι εξαντλείται σχετικά γρήγορα. Δηλαδή, η βιβλιοθήκη έτοιμων σχεδίων και ιστοριών που περιλαμβάνονται στο CD είναι αρκετά περιορισμένη, το δε interface -κυρίως λόγω του ότι απευθύνεται σε μικρότερες ηλικίες- χαρακτηρίζεται ως απλοϊκό προσφέροντας μόνο τα απολύτως απαραίτητα για τη μορφοποίηση των σχεδίων. Ολα τούτα μειώνουν τη μακροβιότητα του τίτλου, παρά τη δυνατότητα δημιουργίας ιστοριών και την ύπαρξη πολυάριθμων προτάσεων που προτείνονται στο manual.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Πληροφορική Τεχνογνωσία
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 16MB RAM, VGA κάρτα γραφικών (ανάλυση 800x600x16bit), mouse, Windows 95/98/NT
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πληροφορική Τεχνογνωσία, Κονίτσης 11Β, Μαρούσι, τηλ.: 6125880
ΤΙΜΗ: 11.700 δρχ. (+ΦΠΑ)

Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΖΩΩΝ

Μία εκπαιδευτική multimedia εγκυκλοπαίδεια για παιδιά

Του Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Ο τίτλος απευθύνεται στους μικρότερης ηλικίας φίλους μας, αλλά και σε όσους διαθέτουν τη "νοημοσύνη" του Ν. Κόντη (η λέξη "νοημοσύνη" δεν βρίσκεται τυχαία σε εισαγωγικά στη συγκεκριμένη περίπτωση): το όλο interface είναι όσο πιο εύχρηστο και απλοϊκό γίνεται, με λίγα πλήκτρα, τα οποία αντιπροσωπεύουν συγκεκριμένες πληροφορίες. Ας δούμε, λοιπόν, τι μπορείτε να βρείτε σε κάθε επιλογή.

Με το που θα ξεκινήσετε να "τρέχετε" τον τίτλο (δεν απαιτεί εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο σας), θα εμφανιστεί το πρώτο ζώο - σύμφωνα με την αλφαβητική σειρά του καταλόγου, η αγελάδα. Στην εικόνα αυτή, πέρα από το ζώο, υπάρχουν εικονίδια, το καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει κάποια λειτουργία. Ετσι, λοιπόν, έχουμε:

- Η κάμπια που βρίσκεται στο κάτω μέρος: Αν πατήσετε επάνω σε κάποιο γράμμα του σώματός της, θα μεταφερθείτε στο αντίστοιχο σημείο του ευρετηρίου (με όσα ζώα αρχίζουν με το συγκεκριμένο γράμμα).
- Ο βάτραχος, που βρίσκεται στο αριστερό ή το δεξί μέρος της οθόνης, σας μεταφέρει αμέσως στο προηγούμενο ή επόμενο αντίστοιχα ζώο του καταλόγου.
- Ο τυφλοπόντικας: Οπου εμφανίζεται (και τον "πατήσετε", εννοείται), σας πληροφορεί για εκφράσεις που σχετίζονται με το ζώο που βλέπετε.
- Τα μάτια: Τα μάτια, όπου εμφανίζονται, σας δίνουν πληροφορίες για το περιβάλλον του ζώου.
- Το κουνέλι: Κάνοντας κλικ επάνω του αποκτάτε πρόσβαση σε τρία μίνι παιχνίδια γνώσεων.
- Ο γάτος: Πατώντας το σκίτσο του συμπαθούς αυτού τετράποδου μπορείτε ανά πάσα στιγμή να βγείτε από την εφαρμογή.

Αν, τώρα, κάνετε κλικ επάνω σε κάθε ζώο που βλέπετε, θα δείτε μερικές σχετικές εικόνες που συνοδεύονται από μουσική υπόκρουση και κάποιες πληροφορίες για το ζώο. Επίσης, κάνοντας κλικ επάνω στα γράμματα στην επάνω αριστερή γωνία της οθόνης ακούτε την προφορά τους, ενώ κάνοντας κλικ στο όνομα του ζώου ακούτε το όνομά του. Οπως προαναφέραμε, ο τίτλος απευθύνεται κυρίως σε μικρά παιδιά, οπότε οι συγκεκριμένες επιλογές πιθανόν να φανούν ιδιαίτερα χρήσιμες. Επίσης, επάνω δεξιά βλέπετε την κατηγορία στην οποία ανήκει το ζώο της εικόνας.



Εδώ θα πρέπει να ταιριάξετε τις φωτογραφίες με τα μικρά ονόματα των ζώων.



Η συνομοταξία των ασπόνδυλων του νερού ποζάρει για εσάς. Μάλλον, όμως, θα προτιμούσατε να πόζαρε στο... πιάτο σας!

Κάνοντας κλικ στην κατηγορία μπαίνετε σε ένα άλλο μενού, όπου μπορείτε να συνδυάσετε κατηγορίες ζώων με το περιβάλλον στο οποίο διαβιούν. Συνολικά, θα βρείτε περί τα 260 διαφορετικά ζώα, άλλα γνωστά και άλλα όχι. Θα μπορούσε, δηλαδή, ένας μεγαλύτερος παίκτης να μάθει πως υπάρχουν ζώα που δεν τα έχει ξανακούσει. Μη μου πείτε πως γνωρίζετε, για παράδειγμα, το βάττινι (είδος ελαφιού που ζει στη Βόρεια Αμερική), τον βάρανο (είδος σαύρας που ζει στη Νότια Ασία και την Αφρική), το δορκά (είδος ελαφιού), τον ελειόμυ (είδος σκίουρου, γκρίζου χρώματος) και πολλά ακόμη που αν τα αναφέρω, δεν με φτάνει ούτε τετρασέλιδη παρουσίαση; Είδατε εγώ πώς τα ξέρω; (Ας μην τα είχα δει από την εφαρμογή και θα βλέπατε τι απαντήσεις θα σας έδινα!)

Τα τρία παιχνίδια που, όπως προαναφέραμε, περιλαμβάνονται μη φανταστείτε ότι είναι τίποτα ιδιαίτερο ή πολύπλοκο. Αντίθετα, είναι το ένα πιο απλό από το άλλο. Το πρώτο ονομάζεται "Η μνήμη" και σε αυτό θα πρέπει να συνδυαστεί κάθε ζώο με τη φωνή που του ταιριάζει. Στο δεύτερο, ονόματι "Ποιο είναι;", εμφανίζονται εικόνες ζώων και πρέπει μέσα από τα προτεινόμενα ονόματα να δώσετε στο καθένα το σωστό. Στο τρίτο, το οποίο τιτλοφορείται "Το παιχνίδι με τις οικογένειες", πρέπει να ταιριάξετε την εικόνα με τα ονόματα των μελών της "οικογένειας" κάθε ζώου. Τέλος, θα βρείτε και σε μορφή αφήγησης μερικούς μύθους (μεταφρασμένους εννοείται) του Λα Φοντέν.

Συμπερασματικά, ο παρών τίτλος μπορεί να αποδειχθεί χρήσιμος προκειμένου να μάθει το παιδί αρκετά πράγματα για τα ζώα του πλανήτη μας. Λόγω του εύκολου interface και των ηχητικών ντοκουμέντων που περιέχει, καθίσταται εύχρηστος για πολλά παιδιά, μικρά ή... πιο μεγάλα.



Ο -ανυποψίαστος- "κερατωμένος" πατέρας βγαίνει βόλτα με την οικογένειά του. Ευτυχώς, δηλαδή, που το μικρό τού μοιάζει (λίγο...)!

ΕΤΑΙΡΙΑ: Hachette Education
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486, 8MB RAM, SVGA 256 χρωμάτων με ανάλυση 640x480, κάρτα ήχου SoundBlaster συμβατή, 2x CD-ROM
ΔΙΑΘΕΣΗ: Polaris Εφαρμογές Πολυμέσων, Ναυαρίνου 17 Αθήνα, τηλ.: 3836482
ΤΙΜΗ: 10.500 δρχ.



"Παίζοντας" με το λογότυπο του τίτλου.

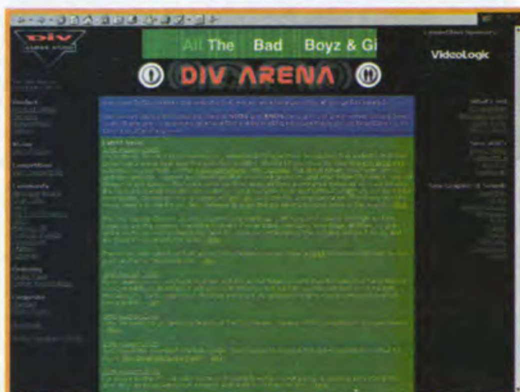
DIV GAMES STUDIO

Δημιουργήστε τα δικά σας παιχνίδια

Του Ηλία "Eddie" Καφούρου
kafouros@compupress.gr

Πώς θα σας φαινόταν η ιδέα να δημιουργήσετε το δικό σας παιχνίδι; Καθόλου άσχημη, νομίζω. Ξέρω, βέβαια, πως πολλοί κωλύεστε (όπως και εγώ, άλλωστε) εξαιτίας των φτωχών έως ανύπαρκτων γνώσεών σας στον προγραμματισμό. Αντε να γνωρίσεις τη μία γλώσσα προγραμματισμού, άντε να τη συνδυάσεις με την άλλη... και πάει λέγοντας. Το αποτέλεσμα είναι πολλές καλές ιδέες που πιθανόν έχετε να παραμένουν απραγματοποίητες για καθαρά... τεχνικούς λόγους! Κι όμως... Με το πρόγραμμα DIV Games Studio μπορείτε να υλοποιήσετε τις ιδέες σας εύκολα και γρήγορα Μην περιμένετε, βέβαια, να δημιουργήσετε εκπληκτικά παιχνίδια ανάλογα των όσων κυκλοφορούν στην αγορά - αν και, επανεξετάζοντας τη σκέψη μου, δεν είναι και τόσο δύσκολο να ξεπεράσετε ορισμένα από τα προαναφερθέντα. Για να δούμε, λοιπόν, περί τίνος πρόκειται;

Το πρόγραμμα δίνει στο χρήστη τη δυνατότητα να δημιουργήσει ό,τι είδους παιχνίδι επιθυμεί, δηλαδή sports, beat'em up, RTS, shoot'em up, platform, role playing και retro games - και μάλιστα χωρίς να απαιτείται από μέρους του γνώση γλώσσας προγραμματισμού. Το πρόγραμμα χρησιμοποιεί έναν δικό του, απλό, ειδικά σχεδιασμένο κώδικα, ο οποίος γίνεται εύκολα κατανοητός από το χρήστη. Βέβαια, αν τυγχάνει να γνωρίζετε κάποια εκ των C και C++, μην ανησυχείτε, οι γνώσεις σας δεν πάνε χαμένες. Μπορείτε να "εμπλουτίσετε" τη δημιουργία σας και να προσθέσετε πολλά νέα στοιχεία με τη χρήση των προαναφερθεισών γλωσσών προγραμματισμού. Τα βασικά "εργαλεία" με τα οποία πρέπει να είστε εφοδιασμένοι είναι η αγάπη για τα games και η όρεξη για δουλειά (και, φυσικά, να έχετε και τον απαιτούμενο διαθέσιμο χρόνο). Ασφαλώς, όμως, υπερπολύτιμος βοηθός σας θα είναι και το 290 σελίδων user's manual που συνοδεύει το πακέτο, με αναλυτικές οδηγίες για ό,τι σχετίζεται με το πρόγραμμα, καθώς και πολύτιμες συμβουλές. Αν και πάλι αυτό δεν σας είναι αρκετό, εφόσον διαθέτετε σύνδεση στο Internet, μπορείτε να κάνετε μια επίσκεψη στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.div-arena.com, όπου θα βρείτε πολλά και άκρως ενδιαφέροντα πράγματα.



Το site του προγράμματος, όπου θα βρείτε πολλές ενδιαφέρουσες πληροφορίες.

Για την πλήρη εγκατάσταση του προγράμματος θα χρειαστείτε περίπου 150MB χώρου από το σκληρό σας δίσκο. Με τις λέξεις "πλήρη εγκατάσταση" εννοώ πως θα έχετε πλέον εγκατεστημένες όλες τις βιβλιοθήκες του προγράμματος (γραφικών, ήχου, background εικόνες κ.λπ.)., καθώς και 16 παιχνίδια δημιουργημένα με το πρόγραμμα. Γενικά, το DIV Games Studio χρησιμοποιεί τις πιο συνηθισμένες τεχνικές προγραμματισμού: υποστηρίζει όλες τις αναλύσεις οθόνης (από 320x200 έως και 1.024x768), απεριόριστο αριθμό sprites (χαρακτήρες), μέχρι και 10 scrolls ταυτόχρονα, μεγάλη ποικιλία κινήσεων των χαρακτήρων και πολλά εφέ, μέχρι και 16 κανάλια ήχου, απευθείας έλεγχο για hardware συσκευές όπως ποντίκι, joystick, πληκτρολόγιο κ.λπ. Αφού τελειώσετε τη δημιουργία σας, μπορείτε να τη μετατρέψετε σε εκτελέσιμο αρχείο (.exe), και μάλιστα χωρίς καμία υποχρέωση προς την κατασκευάστρια εταιρία.

Συνοπτικά, τα χαρακτηριστικά που ενσωματώνει το πρόγραμμα είναι:

- Εύκολη, καλαίσθητη και απλοποιημένη γλώσσα προγραμματισμού.
- Κατατοπιστικό manual και συνεχής on-line υποστήριξη.
- 16 δείγματα παιχνιδιών δημιουργημένα με το ίδιο πρόγραμμα.
- Ελεγχος λαθών και δυνατός debugger (ανιχνευτής λαθών), γραμμή προς γραμμή.
- Εντυπωσιακή βιβλιοθήκη με περισσότερα από 1.000 sprites και ισάριθμα ηχητικά εφέ. Επιπλέον, μπορείτε κάθε τόσο να κατεβάζετε καινούρια από το site.
- Πλήρως προσαρμοζόμενος editor προγράμματος.
- Πολλά χρήσιμα εργαλεία.
- Υποστήριξη για πολλά είδη αρχείων (PCX, BMP, WAV κ.λπ.).

Το DIV Games Studio είναι ένα πρόγραμμα που έχει αρκετές προοπτικές και δεν θα αφήσει παραπονεμένους όσους ασχοληθούν μαζί του. Τώρα, λοιπόν, έχετε και εσείς την ευκαιρία να δημιουργήσετε τα δικά σας games και να εντυπωσιάσετε. Οπως είναι λογικό, λόγω ανεπάρκειας χώρου δεν ήταν δυνατόν να γίνει εκτενέστερη αναφορά σε αυτό το πραγματικά ενδιαφέρον πρόγραμμα. Να είστε σίγουροι, όμως, πως στο άμεσο μέλλον το "PC Master" θα ασχοληθεί πιο αναλυτικά μαζί του σε κάποιο πιθανό αφιέρωμα.



Δείγμα ενός παιχνιδιού δημιουργημένου με το πρόγραμμα.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Hammer Technologies / FastTrak Software Publishing
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής 486 (προτείνεται Pentium), Windows ή MS DOS, 8MB RAM (προτείνονται 16), 30MB χώρος στο σκληρό δίσκο, 2x CD-ROM, SVGA με 256 χρώματα, 16bit soundcard
ΔΙΑΘΕΣΗ: FastTrak Software Publishing

ENGLISH+

Πλήρες πακέτο εκμάθησης της αγγλικής

Του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr

Οι Εκδόσεις Πατάκη έχουν μακρόχρονη και έντονη παρουσία στο χώρο του εκπαιδευτικού software, με πλήθος ποιοτικών τίτλων. Το τελευταίο δημιούργημά τους είναι μία πλήρης σειρά προγραμμάτων εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας αποτελούμενη από πέντε πακέτα, με εννέα CD-ROMs στο σύνολο. Κάθε πακέτο αφορά σε διαφορετικό επίπεδο γνώσης της αγγλικής γλώσσας. Ετσι, έχουμε τα Beginers, Basic, Intermediate και Advanced, συν το πακέτο Executive που αφορά στην εκμάθηση των ιδιαιτεροτήτων της γλώσσας που χρησιμοποιείται στον εργασιακό και επιχειρηματικό χώρο.

Οι τίτλοι εκμεταλλεύονται πλήρως τον multimedia χαρακτήρα των PCs, αξιοποιώντας όχι μόνο την εικόνα αλλά και τον ήχο. Μάλιστα, σε συνδυασμό με τη δυνατότητα αναγνώρισης της φωνής, ο χρήσης εκπαιδεύεται και στην προφορά. Και επειδή αγγλικά δεν μιλούν μόνον οι Αγγλοι, οι σχεδιαστές του τίτλου προνόησαν και επεκτάθηκαν στη διδασκαλία της προφοράς των Αμερικανών, των Σκωτσέζων και των Ιρλανδών.

Κάθε επίπεδο περιλαμβάνει τον εκπληκτικό αριθμό των 4.000 ασκήσεων (γραμματική, λεξιλόγιο, κατανόηση προφορικού και γραπτού λόγου), ενώ με το σύστημα των δομημένων μαθημάτων οι ασκήσεις ιεραρχούνται ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας τους και προσφέρονται υπό μορφή ξεχωριστών "πακέτων". Δεν παρουσιάζονται, δηλαδή, ως ξεκομμένες και μονότονες ασκήσεις, προκειμένου ο χρήστης να τις ολοκληρώσει ευκολότερα διατηρώντας ζωηρό το ενδιαφέρον του. Αλλο ένα χαρακτηριστικό που προϊδεάζει για την υψηλή ποιότητα και ταυτόχρονα προσδίδει μακροβιότητα στο πρόγραμμα είναι η δυνατότητα σύνδεσης με το Internet, στο English Web Connection, που περιλαμβάνει επιπλέον ασκήσεις και παιχνίδια γνώσεων.



Ενα δείγμα από τις ασκήσεις που περιλαμβάνονται στο English+. Συμπλήρωση γράμματος με τις κατάλληλες προτάσεις, ώστε και νόημα να βγαίνει και το πρότυπο γραφής επιστολής να καλύπτεται.

Μια γεύση του κατά πόσο επαληθεύονται στην πράξη οι πλούσιες δυνατότητες που υπόσχεται ο σχεδιαστής πήραμε μέσα από το δεύτερο επίπεδο (Basic) που περιλαμβάνει δύο CD-ROMs. Ειλικρινά εντυπωσιαστήκαμε από τον όγκο των πληροφοριών και την πληθώρα των επιλογών. Παρ' ότι η αρχική εικόνα με τις βασικές -πλην, όμως, αριθμητικά πολλές- ασκήσεις δεν μας έκανε ιδιαίτερη εντύπωση, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια που συνόδευαν κάθε πακέτο ασκήσεων πρόδωσαν έναν τίτλο πολλά υποσχόμενο. Το ομολογουμένως ξεχωριστό στοιχείο του είναι το παιχνίδι adventure, μέσω του οποίου ο μαθητής "ακονίζει" τις συνολικές γνώσεις που απέκτησε από το English+. Η ιστορία, που μοιάζει με υπόθεση μυστηρίου, και σύνθετη είναι και εκμεταλλεύεται πλήρως το εκπαιδευτικό υλικό. Απαιτείται χαρτί και μολύβι και προσεκτική παρακολούθηση των πληροφοριών που συλλέγονται από τον παίκτη. Τελικά, μετά από λίγη ώρα, ανακαλύψαμε ότι είχαμε απορροφηθεί πλήρως από την υπόθεση και ότι, μολονότι οι γνώσεις μας στα αγγλικά είναι σαφώς ανώτερες, έπρεπε να τις "ξεσκονίσουμε" αρκετές φορές.



Στα παιχνίδια που συνοδεύουν τα πακέτα των ασκήσεων περιλαμβάνεται και αυτό το άκρως ενδιαφέρον σταυρόλεξο.

Ο μόνος τίτλος που ίσως επιτρέπει περισσότερο εθισμό (αν μπορεί να χρησιμοποιηθεί μία τέτοια έκφραση για εκπαιδευτικό πρόγραμμα) είναι το Zak's Wordgames, τον οποίο παρουσιάσαμε στο προηγούμενο τεύχος.

Στα μειονεκτήματα του τίτλου, ο οποίος απευθύνεται σαφώς σε νεαρότερες ηλικίες, συγκαταλέγονται μόνο δύο μικρότερης σημασίας παρατηρήσεις. Πρώτον, το interface αν και είναι εξολοκλήρου γραφικό και όμορφο, μερικές φορές καταντά ελαφρώς δαιδαλώδες και επιβάλει την καλή ανάγνωση του manual πριν από τη χρήση. Επίσης, τα γραφικά δεν αποτελούν κάτι το εξαιρετικό. Είναι μεν επαρκή και συμπαθητικά και συμβάλλουν ιδιαίτερα στον εμπλουτισμό του εκπαιδευτικού τίτλου, όμως δεν έχουν να επιδείξουν κάτι το ξεχωριστό, ούτε εκμεταλλεύονται στο παραμικρό τις δυνατότητες των σύγχρονων PCs, χωρίς αυτό βέβαια να επηρεάζει διόλου την ποιότητα αυτού του εκπαιδευτικού προγράμματος.

Οπως διαπιστώνετε και εσείς, τα μειονεκτήματα είναι ελάχιστα και σαφώς υποδεέστερης σημασίας συγκρινόμενα με την ποσότητα της ύλης και την ποιότητα του εκπαιδευτικού περιεχομένου. Συμπερασματικά, λοιπόν, το English+ είναι ένα από τα αρτιότερα πακέτα εκμάθησης της αγγλικής γλώσσας και σαφώς ξεχωρίζει από την πληθώρα παρόμοιων τίτλων της ελληνικής αγοράς.



Το κεντρικό μενού. Από την πρώτη κιόλας εικόνα του προγράμματος φαίνεται το συμπαθητικό παρουσιαστικό του.



Ενα δείγμα τού τι σας περιμένει αν ασχοληθείτε με το πανέξυπνο adventure παιχνίδι.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Εκδόσεις Πατάκη
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Επεξεργαστής Pentium, 16MB RAM (προτείνονται 24MB), 7MB χώρος στο σκληρό, Super VGA κάρτα γραφικών (256 χρώματα), 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, μικρόφωνο
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Πατάκη / Τμήμα CD-ROM, Βαλτετσίου 14, τηλ.: 3638362
ΤΙΜΗ: 19.000 δρχ. (έκαστο)

Επιμέλεια: Δημήτρης Καρέτσος
dimcar@compulink.gr

...ΚΑΡΤΑ ΓΡΑΦΙΚΩΝ

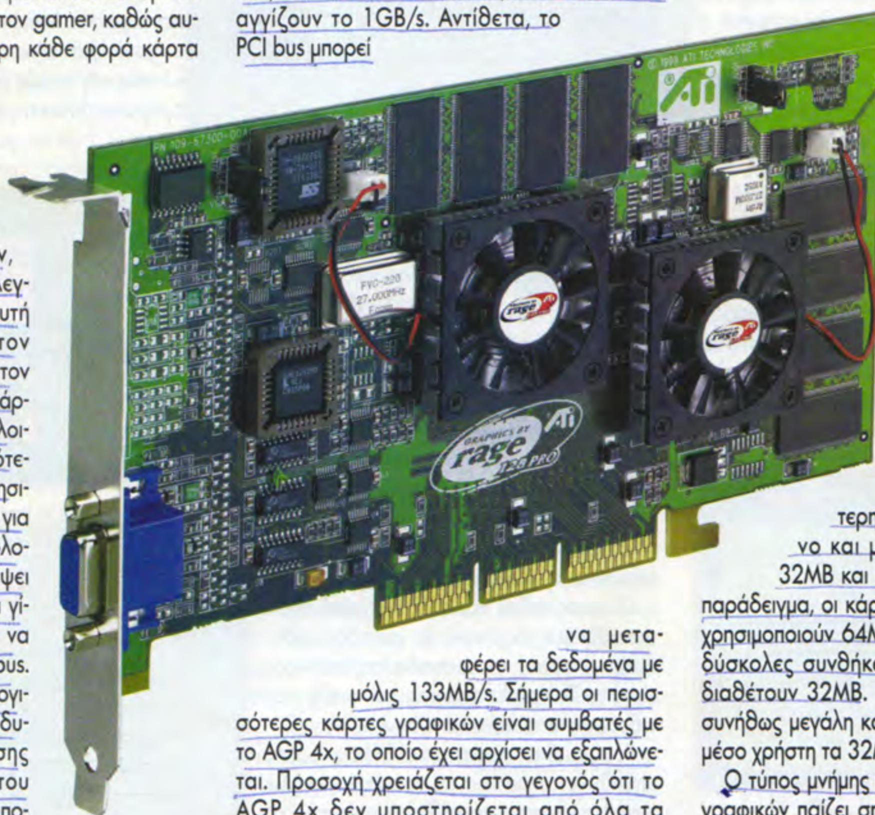
Η εξέλιξη της τεχνολογίας που αξιοποιούν οι κάρτες γραφικών είναι συνεχής. Κάθε έξι μήνες παρουσιάζονται νέα μοντέλα με αυξημένες επιδόσεις, και ο μέσος χρήστης δεν ξέρει πού να καταλήξει. Οσοι μπορούν να ξοδεύουν χρήματα αλλάζουν τις κάρτες σαν τα πουκάμισα, ωστόσο το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών είναι δύσκολο να καταφύγει σε αυτή την τακτική, ειδικά τώρα που οι κορυφαίες κάρτες είναι πολύ ακριβές.



Η τελική επιλογή και αγορά κάρτας γραφικών πρέπει να γίνεται λαμβάνοντας υπόψη σειρά παραμέτρων. Το βασικότερο όλων είναι φυσικά η τιμή, ωστόσο πρέπει να εξετάζεται και η απόδοση, καθώς η ακριβότερη κάρτα δεν είναι πάντα η καλύτερη και αντίστροφα η φθηνότερη δεν είναι απαραίτητα η χειρότερη. Κάπου στο μέσον βρίσκονται πολλές αξιόλογες λύσεις, ανάλογα πάντα με τις απαιτήσεις. Εμείς, από την πλευρά μας, θα προσανατολίσουμε το κείμενο που ακολουθεί στον gamer, καθώς αυτός αναζητά την καλύτερη κάθε φορά κάρτα γραφικών.

INTERFACE

Στο πλαίσιο της έρευνας που πρέπει να προηγηθεί της αγοράς κάρτας γραφικών, πρωτίστως πρέπει να ελεγχθεί το interface που αυτή θα χρησιμοποιεί. Με τον όρο interface εννοούμε τον τρόπο επικοινωνίας της κάρτας γραφικών με το υπόλοιπο σύστημα. Οι περισσότερες κάρτες γραφικών χρησιμοποιούν το δίαυλο AGP για την επικοινωνία. Η τεχνολογία του AGP έχει επιτρέψει στις κάρτες γραφικών να γίνουν πολύ γρήγορες και να απαλλαγούν από το PCI bus. Βασίζεται σε δύο τεχνολογικά χαρακτηριστικά: στη δυνατότητα χρησιμοποίησης της κεντρικής μνήμης του υπολογιστή ως μνήμης αποθήκευσης και στη σημαντικά αυξημένη μεταφορά δεδομένων σε σχέση με το PCI bus. Χάρη σε αυτά τα χαρακτηριστικά είναι δυνατόν να εφαρμοστούν ορισμένες λειτουργίες που αφορούν στα τρισδιάστατα γραφικά, όπως το texture mapping και το Z-buffering στην κεντρική μνήμη του συστήματος. Ετσι απελευθερώνεται σημαντικό κομμάτι της μνήμης της κάρτας γραφικών για άλλες λειτουργίες. Επίσης, χάρη στο AGP, έχει αυξηθεί σημαντικά ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων από την κάρτα στο υπόλοιπο σύστημα. Το πρότυπο AGP 1X, το οποίο ήταν η πρώτη προσπάθεια, προσφέρει 264MB/s μέγιστη μεταφορά δεδομένων, ενώ το AGP 2X 528MB/s και το AGP 4X αγγίζουν το 1GB/s. Αντίθετα, το PCI bus μπορεί



να μεταφέρει τα δεδομένα με μόλις 133MB/s. Σήμερα οι περισσότερες κάρτες γραφικών είναι συμβατές με το AGP 4x, το οποίο έχει αρχίσει να εξαπλώνεται. Προσοχή χρειάζεται στο γεγονός ότι το AGP 4x δεν υποστηρίζεται από όλα τα chipsets. Ετσι κυκλοφορούν mainboards που δεν το υποστηρίζουν. Για παράδειγμα, οι κάτοχοι mainboards που διαθέτουν το πασίγνωστο Intel 440BX chipset δεν μπορούν να αξιοποιήσουν το AGP 4x, αν και οι συμβατές με το πρότυπο αυτό κάρτες λειτουργούν χωρίς πρόβλημα στα αντίστοιχα mainboards. Το AGP 4X υποστηρίζεται από τα chipsets i820 και i815 της Intel καθώς και από το Apollo Pro 133A της VIA. Στην πράξη, η διαφορά μεταξύ AGP-1x, 2x και 4x είναι μηδαμινές, αλλά κάποια στιγμή, όταν θα ξεκινήσει η πλήρης αξιοποίηση του προτύπου αυτού, θα αρχίσουμε να βλέπουμε σημαντικές διαφορές. Ορισμένα παιχνίδια που διαθέτουν μεγάλα textures αξιοποιούν στο έπακρο τη συγκεκριμένη τεχνολογία, ωστόσο είναι πολύ λίγα σε αριθμό. Πάντως, γενικά, το AGP υπόσχεται αύξηση στην ποιότητα της εικόνας χρησιμοποιώντας μεγάλα σε μέγεθος textures, καθώς και στην ταχύτητα, δίχως να απαιτούνται τεράστιες ποσότητες μνήμης -που αυξάνουν σημαντικά το κόστος- στην κάρτα γραφικών.

ΜΝΗΜΗ

Δεύτερο σημείο αναφοράς σε μία κάρτα γραφικών είναι η μνήμη που διαθέτει. Τόσο η ποσότητα όσο και ο τύπος παίζουν σημαντικό ρόλο στην απόδοση κάθε κάρτας. Οσον αφορά στο ποσό της μνήμης, όπως είναι λογικό, όσο περισσότερη η μνήμη τόσο το καλύτερο. Οι διαφορές, βέβαια, στην απόδοση δεν είναι πάντα ορατές, καθώς η περισσότερη μνήμη θα χρησιμοποιηθεί μόνο σε συνθήκες ιδιαίτερα δύσκολες, όπως υψηλή ανάλυση με 32bit χρώμα. Επίσης, τα διάφορα chipsets αξιοποιούν με εντελώς διαφορετικό τρόπο τη μνήμη και έτσι δεν είναι ορθό να λέμε ότι η TNT2 Ultra είναι καλύτερη από τη Voodoo3 3000 μόνο και μόνο επειδή η πρώτη έχει 32MB και η δεύτερη 16. Ωστόσο, για παράδειγμα, οι κάρτες με το GeForce256 που χρησιμοποιούν 64MB αποδίδουν καλύτερα σε δύσκολες συνθήκες σε σχέση με αυτές που διαθέτουν 32MB. Η διαφορά στην τιμή είναι συνήθως μεγάλη και έχει αποδειχθεί ότι για το μέσο χρήστη τα 32MB είναι αρκετά.

Ο τύπος μνήμης που χρησιμοποιεί μία κάρτα γραφικών παίζει σημαντικό ρόλο στην απόδοση, σημαντικότερο από το μέγεθος της μνήμης. Οι τύποι μνήμης VRAM, WRAM, EDO-DRAM και MDRAM, που χρησιμοποιούσαν οι κάρτες γραφικών παλαιότερων γενεών, δεν χρησιμο-

ποιούνται πια, καθώς έχουν αντικατασταθεί από τη φθηνότερη και αποτελεσματικότερη SDRAM (Synchronous Data RAM), ενώ πρόσφατα έκανε την εμφάνισή της η DDR SDRAM. Οι περισσότερες κάρτες γραφικών χρησιμοποιούν απλή SDRAM χρονισμένη σε διάφορες συχνότητες από 90MHz έως 183MHz. Όσο υψηλότερη η συχνότητα λειτουργίας τόσο μεγαλύτερο το bandwidth της κάρτας και ακόμα υψηλότερες οι επιδόσεις, ειδικά σε μεγάλες αναλύσεις, όπου το bandwidth παίζει το σημαντικότερο ρόλο. Ορισμένες εταιρίες κάνουν χρήση ακόμα ενός παρεμφερούς τύπου μνήμης, της SGRAM (Synchronous Graphics RAM), η οποία χρησιμοποιείται συνήθως στα ακριβότερα προϊόντα, καθ' ότι προσφέρει ελαφρά υψηλότερες επιδόσεις κάτω από συγκεκριμένες συνθήκες (διαθέτει ταχύτερη διαχείριση ορισμένων λειτουργιών που αφορούν στα γραφικά).

Η διαφορά στην απόδοση μόνο από τη μνήμη φαίνεται πολύ εύκολα στις κάρτες γραφικών που χρησιμοποιούν το GeForce256 chipset. Οι πρώτες κάρτες που χρησιμοποιούσαν απλή SDRAM αποδίδουν κατά πολύ λιγότερο από αυτές που χρησιμοποιούν DDR SDRAM. Στη δεύτερη περίπτωση, το υψηλό bandwidth, που είναι σχεδόν διπλάσιο, εκμεταλλεύεται στο έπακρο το μεγάλο fill rate της κάρτας, δίνοντας υψηλότερες επιδόσεις, ειδικά όταν χρησιμοποιείται 32bit χρώμα.

CHIPSET

Το chipset που χρησιμοποιεί κάθε κάρτα γραφικών είναι η "καρδιά" της κάρτας και ευθύνεται σχεδόν αποκλειστικά για την απόδοσή της. Κάθε εταιρία έχει τη δική της πρόταση. Οι κορυφαίες εταιρίες που μονομαχούν συνεχώς για την πρώτη θέση είναι η 3dfx και η nVidia. Λίγο πιο πίσω βρίσκεται η ATI που αυτή τη στιγμή ετοιμάζεται να κυκλοφορήσει μία νέα πρόταση, η οποία θα τη φέρει μεταξύ των κορυφαίων, ακόμη πιο πίσω συναντάμε την S3, η οποία μάλλον έχει χάσει το παιχνίδι. Η 3dfx είναι η πρώτη διδάξασα και αυτή τη στιγμή διαθέτει δύο chipsets, το Voodoo 3 και το VSA-100, ενώ κατασκευάζει η ίδια τις κάρτες της. Το Voodoo3 κυκλοφορεί εδώ και πολύ καιρό στην αγορά. Υποστηρίζει τόσο AGP όσο και PCI και πετυχαίνει ικανοποιητικές επιδόσεις. Ωστόσο, δεν υποστηρίζει βασικά στοιχεία, όπως 32bit χρώμα και texture πολλών MB. Το Voodoo 3 υποστηρίζει μόλις 16MB μέγιστης μνήμης, τα οποία όμως είναι αρκετά για το chipset.

Το VSA-100 είναι η πιο πρόσφατη λύση της εταιρίας. Διαθέτει όλα τα απαραίτητα σύγχρονα χαρακτηριστικά που λείπουν από το Voodoo3, ενώ προσφέρει δυνατότητα για παράλληλη λειτουργία πολλών chipsets μαζί, τα οποία όμως μπορούν να είναι σε ζυγή αναλογία. Η μέγιστη υποστηριζόμενη μνήμη ανά chipset είναι 32MB, ενώ εξακολουθεί να μην υποστηρίζει AGP texturing.

Η nVidia κυριαρχεί στο χώρο των chipsets. Δεν κατασκευάζει η ίδια τις κάρτες της, ωστόσο έχει κατακτήσει την αγορά, καθώς όλες οι μεγάλες κατασκευάστριες έχουν καταφύγει σε αυτή για τα chipsets. Τα δύο chipsets που διαθέτει αυτή τη στιγμή είναι το GeForce256 και το GeForce2 GTS. Τα χαρακτηριστικά τους είναι σε μεγάλο βαθμό κοινά, ωστόσο το GeForce2 GTS -καθ' ότι νεότερο- προσφέρει σαφώς βελτιωμένες επιδόσεις, δεδομένου ότι η αρχιτεκτονική του είναι ανανεωμένη. Και τα δύο chipsets διαθέτουν τέσσερις μηχανές rendering, με το GeForce256 να μπορεί να επεξεργαστεί ένα texture και το GeForce2 δύο textures σε κάθε χτύπο ρολογιού. Το fill rate του GeForce2 GTS είναι έτσι τρεις φορές μεγαλύτερο και οι κάρτες που το χρησιμοποιούν δίνουν κορυφαίες επιδόσεις. Σημαντικό στοιχείο άξιο αναφοράς είναι η υποστήριξη TnL και από τα δύο chipsets.



Η ATI δεν είχε παρουσιάσει για μεγάλο χρονικό διάστημα νέο chipset, με το γνωστό Rage 128 να είναι η μόνη λύση. Πρόσφατα παρουσίασε το Radeon, το οποίο δείχνει σύγχρονο και -από τις πρώτες εντυπώσεις- ξεπερνά ακόμα και το GeForce2 GTS σε πολλές μετρήσεις. Προσφέρει TnL, καθώς και μια νέα αρχιτεκτονική, το HyperZ, χάρη στην οποία υπερβαίνει όλα τα προβλήματα bandwidth.

Τέλος, η S3 δείχνει να έχει χάσει το παιχνίδι, καθώς δεν ακούγεται τίποτα γι' αυτή, ειδικά από την εποχή που εξαγοράστηκε από τη VIA. Πιο πρόσφατη υλοποίησή της το Savage 2000, το οποίο δε κατάφερε να πείσει σε κανένα επίπεδο και απέτυχε παταγωδώς.

TRANSFORMATION & LIGHTNING vs FULL SCREEN ANTI-ALIASING

Η nVidia και η 3dfx μονομαχούν για το στέμμα του βασιλιά του 3D πολύ καιρό τώρα. Η αντιπαράθεση αυτή δεν ισχύει σε επίπεδο μόνο απόδοσης αλλά και χαρακτηριστικών. Η μεν nVidia προσπαθεί να αναδείξει τα chipsets της, τα οποία χρησιμοποιούν το TnL (Transformation & Lightning), ενώ η 3dfx θεωρεί κορυφαία τεχνολογία το FSAA (Full Screen Anti Aliasing).

Η nVidia, παρουσιάζοντας το GeForce 256 chipset, εμφάνισε την πρώτη μηχανή "Μετατροπής και Φωτισμού" (Transformation & Lightning). Χάρη στην τεχνολογία αυτή και μέσω των DirectX 7.0 είναι δυνατό η κάρτα να πραγματοποιήσει τις προαναφερθείσες λειτουργίες, οι







οποίες μέχρι τώρα υλοποιούνταν αποκλειστικά από τον επεξεργαστή του συστήματος, ο οποίος επιβαρυνόταν με ακόμα μία λειτουργία, με αποτέλεσμα να μην μπορεί να αποδώσει τα μέγιστα. Ετσι, ο επεξεργαστής του συστήματος μπορεί να αφοσιωθεί σε άλλες λειτουργίες, όπως η τεχνητή νοημοσύνη ενός παιχνιδιού. Το GeForce256 έχει δυνατότητα απόδοσης 15 εκατομμυρίων πολυγώνων ανά δευτερόλεπτο, τιμή 5-10 φορές μεγαλύτερη από αυτή που προσφέρουν οι πιο σύγχρονοι επεξεργαστές, ενώ το GeForce2 GTS αυξάνει τον αριθμό αυτό στα 25 εκατομμύρια πολύγωνα. Συνεπώς, τα παιχνίδια που θα αξιοποιούν το T&L θα διαθέτουν τόσο μεγάλο αριθμό πολυγώνων που θα προσφέρουν αληθινά ρεαλιστικές σκηνές, με χαρακτήρες απίστευτα αληθοφανείς.

Το GeForce2 GTS, πέρα από τις βελτιώσεις στον πυρήνα, διαθέτει ακόμα μία μηχανή, την nVidia Shading Rasterizer engine. Η μηχανή αυτή αναλαμβάνει να πραγματοποιήσει συνολικά λειτουργίες σε χτύπο ρολογιού: shadow maps, bump mapping (EMBM, Dot Product 3 και embossed), shadow volumes, volumetric explosion, elevation maps, vertex blending, waves, refraction και specular lighting, όλες ανά pixel. Πρέπει επίσης να επισημάνουμε ότι το chipset διαθέτει ενσωματωμένο TMDS μεταφορέα, μέσω του οποίου είναι δυνατόν να γίνει απεικόνιση απευθείας σε DVI flat panel, σε αναλύσεις έως 1.280x1.024, καθώς και ενσωματωμένο High Definition Video Processor (HDVP), ο οποίος υποστηρίζει όλα τα ATSC πρότυπα.

Η 3dfx ήταν η εταιρία που πολύ καιρό πριν ξεκίνησε να μιλά για Full Screen Anti Aliasing, ωστόσο η nVidia ήταν η πρώτη που παρουσίασε την ικανότητα αυτή τόσο στο GeForce 256 όσο και στο GeForce 2 GTS. Πρόκειται για μία τεχνική μέσω της οποίας είναι δυνατόν να εξαφανιστούν τα "jugies", δηλαδή τα σκαλοπάτια που κάνουν την εμφάνισή τους στις ευθείες γραμμές. Το φαινόμενο των jugies είναι αρκετά ενοχλητικό, και ένα παιχνίδι ή γενικά ένα τρισδιάστατο περιβάλλον γίνεται περισσότερο αληθοφανές όταν αυτά εξαφανιστούν. Με το FSAA είναι δυνατόν να ελαχιστοποιηθούν ή ακόμα και να εξαφανιστούν τα jagies. Μειονέκτημα της τεχνικής αυτής είναι οι αυξημένες ανάγκες για fill rate και memory bandwidth. Με τις τωρινές λύσεις, δυστυχώς, είναι σχεδόν αδύνατο να παιχτεί ένα παιχνίδι με το FSAA σε αναλύσεις υψηλότερες από 800x600. Ακόμα και το τρομερό fill rate του GeForce 2 GTS δεν



αρκεί. Πρέπει να σημειώσουμε ότι η τεχνική ενεργοποίησης του FSAA διαφέρει μεταξύ των δύο εταιριών και η 3dfx ισχυρίζεται ότι η λύση της nVidia γίνεται μέσω software αλγορίθμων. Στην πράξη και οι δύο εταιρίες προσφέρουν την τεχνική αυτή και το αποτέλεσμα είναι παρόμοιο. Η πτώση στην απόδοση είναι αντίστοιχη, με το GeForce 2 GTS να είναι λίγο ταχύτερο και το Voodoo5 5500 να έχει ελαφρώς καλύτερη ποιότητα.

Οι δύο εταιρίες μονομαχούν για το ποιο χαρακτηριστικό είναι καλύτερο για τον τελικό χρήστη. Στην ουσία και τα δύο είναι απαραίτητα και μόνο οι λύσεις της nVidia τα προσφέρουν και τα δύο.

ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗ DVD

Είναι γνωστό ότι οι υπολογιστές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για αναπαραγωγή ταινιών DVD. Αυτό μπορεί να γίνει με δύο τρόπους: είτε μέσω software είτε μέσω hardware. Στη δεύτερη περίπτωση είναι απαραίτητη η αγορά επιπλέον κάρτας MPEG-2, η οποία κοστίζει. Η πρώτη λύση είναι η πλέον συμφέρουσα, καθώς η αναπαραγωγή γίνεται μέσω της κάρτας γραφικών. Ωστόσο, η συγκεκριμένη λειτουργία απαιτεί ιδιαίτερα δυνατό επεξεργαστή. Γι' αυτό το λόγο πολλές κάρτες γραφικών έχουν αρχίσει να ενσωματώνουν hardware χαρακτηριστικά, ώστε οι απαιτήσεις σε επεξεργαστική ισχύ να μειώνονται. Χρειάζεται προσοχή στις ικανότητες κάθε κάρτας, καθώς από chipset σε chipset οι αλλαγές είναι σημαντικές. Ολες οι σύγχρονες κάρτες γραφικών είναι ικανές να αναπαράγουν DVD video, καθώς υποστηρίζουν τα απαιτούμενα overlays. Ωστόσο, λίγες είναι εκείνες που μπορούν να το κάνουν χωρίς να επιβαρύνουν εξ ολοκλήρου τον επεξεργαστή. Πρωτοπόρος σε αυτό το χώρο είναι η ATI, της οποίας όλες οι κάρτες διαθέτουν motion compensation και iDCT, τα δύο απαραίτητα χαρακτηριστικά για αναπαραγωγή DVD με υψηλή ποιότητα και χαμηλές απαιτήσεις σε θέμα ισχύος.

Από εκεί και πέρα, υπάρχει μια σειρά από chipsets που αξιοποιούν μόνο το πρώτο χαρακτηριστικό. Αυτά είναι τα: Savage3D, Savage4 και Savage 2000 της S3, το υποσύστημα γραφικών του chipset i810 της Intel, τα chipsets 300, 540 και 630 της SiS και τα GeForce 256 και GeForce 2 GTS της nVidia

Με μία κάρτα γραφικών που περιλαμβάνει chipset το οποίο κάνει χρήση του motion com-

ATI RAGE FURY MAXX

Η συγκεκριμένη κάρτα ποτέ δεν αποτέλεσε ικανοποιητική λύση, καθώς η τιμή της ήταν υψηλή χωρίς να προσφέρει αντίστοιχες επιδόσεις. Τώρα, και καθώς η τιμή της μειώθηκε κατά το ήμισυ, αποτελεί ίσως την καλύτερη αγορά, όσο είναι διαθέσιμη.

Η ATI Rage Fury MAXX είναι μια κάρτα που χρησιμοποιεί δύο Rage Pro 128 στο ίδιο PCB. Τα δύο chipsets συνυπάρχουν μέσω της τεχνολογίας AFR (Alternate Frame Rendering). Χάρη σε αυτή την τεχνολογία, κάθε chipset αναλαμβάνει να επεξεργαστεί και να προβάλει τα άρτια ή περιττά frames μίας τρισδιάστατης εφαρμογής, με αποτέλεσμα την κατακόρυφη αύξηση του frame rate. Κάθε chipset περιλαμβάνει δύο μηχανές παραγωγής pixels, έχοντας ως σύνολο τέσσερις μηχανές, καθεμία από τις οποίες λειτουργεί στα 135MHz. Ετσι, το συνολικό fillrate ανέρχεται στα 540Mpixels/sec, ποσό μεγαλύτερο από το GeForce256. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 64MB SDRAM χρονισμένα στα 155MHz. Ετσι, το bandwidth της μνήμης αγγίζει τα 4,96GB/sec. Καθώς η κάρτα βασίζεται σε γνωστό chipset, υποστηρίζει motion compensation και iDCT, προσφέροντας την αρτιότερη υποστήριξη για αναπαραγωγή τίτλων DVD ακόμα και από συστήματα μέτριας ισχύος. Η κάρτα παρέχει σχετικά λίγα χαρακτηριστικά, triangle setup engine, single-pass multitexturing, 32bit χρώμα και 8-bit stencil buffer, αλλά δεν παρέχεται υποστήριξη σε σημαντικά χαρακτηριστικά των DirectX 7, όπως hardware T&L (Transformation & Lightning). Η ποιότητα της εικόνας των τρισδιάστατων εφαρμογών είναι ικανοποιητική. Βέβαια, δεν καταφέρνει σε κανένα σημείο να φτάσει πιο σύγχρονες λύσεις, ωστόσο τα παραγόμενα τρισδιάστατα γραφικά ικανοποιούν τους περισσότερους χρήστες. Η απόδοσή της στον τομέα της ταχύτητας είναι αρκετά ικανοποιητική. Κοστίζοντας κάτω από 50.000δρχ., ο χρήστης αποκτά επιδόσεις παραπλήσιες με του GeForce 256 και σαφώς την καλύτερη υποστήριξη για αναπαραγωγή DVD. Αναμφισβήτητα, χάρη στην τελευταία πτώση τιμών, η κάρτα χαρακτηρίζεται κορυφαία αγορά. Οσοι πιστοί αγοράστε τη όσο προλαβαίνετε, καθώς το στοκ είναι περιορισμένο.

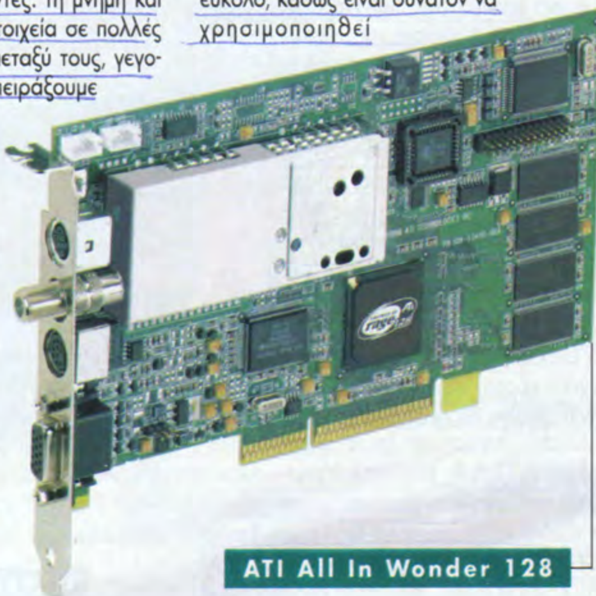


pensation, είναι δυνατόν να παρακολουθήσουμε ταινίες DVD με πολύ καλή απόδοση ακόμα και σε επεξεργαστές με συχνότητα λειτουργίας 300MHz. Στην αντίθετη περίπτωση, χρησιμοποιώντας, για παράδειγμα, μία TNT2 Ultra ή Voodoo 3 κάρτα, είναι απαραίτητος ένας ταχύτατος επεξεργαστής για να μην έχουμε απώλεια frames. Οι κάρτες γραφικών της 3dfx δεν υποστηρίζουν κανένα χαρακτηριστικό, ώστε η αναπαραγωγή DVD που επιτυγχάνουν να χαρακτηριστεί ως hardware. Ακόμα και η νεότερη υλοποίηση της εταιρίας, η Voodoo5 5500, μία κάρτα που κοστίζει πολύ περισσότερο από 100.00δρχ., δεν υποστηρίζει κανένα hardware χαρακτηριστικό. Για όσους θέλουν να συνδυάσουν άριστο DVD playback και ικανοποιητικές επιδόσεις, η Rage Fury MAXX της ATI είναι η καλύτερη λύση, αφού προσφέρεται σε ιδιαίτερα χαμηλή τιμή.

OVERCLOCKING

Το overclocking είναι μία τεχνική με την οποία μπορούμε να αυξήσουμε την απόδοση ενός συγκεκριμένου περιφερειακού. Εφαρμόστηκε αρχικά στους επεξεργαστές, αλλά σύντομα χρησιμοποιήθηκε και στις κάρτες γραφικών. Το overclocking σε μία κάρτα γραφικών εξαρτάται από δύο παράγοντες: τη μνήμη και τον πυρήνα. Αυτά τα δύο στοιχεία σε πολλές κάρτες είναι "κλειδωμένα" μεταξύ τους, γεγονός που σημαίνει ότι όταν πειράξουμε το ένα, αλλάζει και το άλλο. Αυξάνοντας την ταχύτητα λειτουργίας του πυρήνα, αυξάνεται το fill rate της κάρτας, ενώ αυξάνοντας τη μνήμη, μεγαλώνει το bandwidth. Σε κάρτες γραφικών όπου το fill rate είναι σχετικά χαμηλό, όπως σε όσες χρησιμοποιούν το TNT2 ULTRA, η αύξηση της ταχύτητας του πυρήνα δίνει σημαντική αύξηση στις επιδόσεις. Από την άλλη, το GeForce2 GTS δεν χρειάζεται μεγαλύτερο fill rate, αλλά υψηλότερο bandwidth και έτσι είναι προτιμότερο να γίνει overclocking στις μνήμες.

Το overclocking στον πυρήνα είναι πολύ πιο εύκολο, καθώς είναι δυνατόν να χρησιμοποιηθεί



ATI All In Wonder 128

CREATIVE 3D BLASTER GEFORCE 256 ANNIHILATOR PRO

Με την εμφάνιση του GeForce2 GTS μειώθηκε σημαντικά η τιμή των καρτών που χρησιμοποιούν το GeForce256. Ετσι, οι κάρτες αυτές αποτελούν συμφέρουσες λύσεις, ειδικά όσες διαθέτουν DDR μνήμη. Η Annihilator Pro είναι μία από αυτές. Περιλαμβάνει 32MB DDR SGRAM χρονισμένη στα 300MHz. Το συνολικό memory bandwidth της κάρτας ανέρχεται στα 4,8GB/sec. Οι τέσσερις μονάδες παραγωγής pixels εργάζονται στα 120MHz, ανεβάζοντας η καθεμία από αυτές το συνολικό fill rate στα 480 Mpixels/sec. Η υλοποίηση είναι συμβατή με AGP4x με fast writes. Η ψύξη του πυρήνα επιτυγχάνεται μέσω ψύκτρας και ανεμιστήρα, ο οποίος δυστυχώς παράγει αρκετό θόρυβο, ενώ δεν τα καταφέρνει πολύ καλά με την ψύξη.



Η κάρτα υποστηρίζει πλήρως τις λειτουργίες που προσφέρουν τα DirectX 7 και OpenGL. Πέρα από την υποστήριξη TnL, παρέχεται υποστήριξη DXTc, emboss bump mapping, 32-bit χρώμα, stencil buffer και πλήθος άλλων λειτουργιών. Η ποιότητα της αποδιδόμενης εικόνας είναι εξαιρετική, γεγονός αναμενόμενο, αφού το ενσωματωμένο RAMDAC λειτουργεί στα 350MHz. Πρέπει, επίσης, να αναφέρουμε ότι η κάρτα προσφέρει υποστήριξη motion compensation, που δίνει τη δυνατότητα και σε συστήματα μέσης ισχύος να αναπαράγουν άριστα τίτλους DVD χωρίς την παρουσία εξειδικευμένης κάρτας αποκωδικοποίησης MPEG. Η ποιότητα κατά την αναπαραγωγή ικανοποιεί κάθε χρήστη, αλλά δεν φτάνει στα επίπεδα των καρτών της ATI.

Οι επιδόσεις της κάρτας είναι κορυφαίες. Το υψηλό fill rate σε συνδυασμό με τη χρήση DDR SGRAM έχει ως άμεσο αποτέλεσμα άκρως ικανοποιητικές επιδόσεις, ακόμα και σε υψηλές αναλύσεις και 32bit χρώμα. Το software bundle είναι αρκετά ικανοποιητικό. Στο ίδιο CD-ROM με τους drivers περιέχονται τα 3Deep και Colorific, δημοφιλή προγράμματα ρύθμισης των προβαλλόμενων χρωμάτων, τα οποία δυστυχώς παρουσιάζουν ασυμβατότητες με ορισμένες εφαρμογές και παιχνίδια. Σε δύο CD-ROMs περιλαμβάνονται μερικά άκρως εντυπωσιακά demos της nVidia, που εκμεταλλεύονται τις τεχνολογικές καινοτομίες του chip, και το Evolva Scout, περιορισμένη έκδοση ενός από τα πρώτα παιχνίδια που υποστηρίζουν T&L. Το software bundle ολοκληρώνει το InterVideo WinDVD. Πρόκειται για ένα άριστο πρόγραμμα software αναπαραγωγής τίτλων DVD, το οποίο αξιοποιεί τη δυνατότητα motion compensation του GeForce. Η κάρτα, στην έκδοση bulk, κοστίζει μόλις 66.350δρχ., τιμή λογική για αυτά που προσφέρει. Για πρώτη φορά ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να αποκτήσει μία τόσο ισχυρή κάρτα σε τόσο χαμηλή τιμή.

ένα καλό cooler και να μειωθούν τα προβλήματα. Ωστόσο, η αλλαγή της συχνότητας στις μνήμες είναι κάτι πολύπλοκο και μάλιστα συχνά προκύπτουν ανεπανόρθωτα προβλήματα. Η αντοχή της μνήμης στο overclocking είναι πολύ χαμηλότερη από την αντοχή του πυρήνα. Οταν οι μνήμες ξεπεράσουν τα όριά τους, εμφανίζονται στην οθόνη διάφορα σκουπίδια. Καλό είναι τότε να μειώσετε τη συχνότητα λειτουργίας. Οσον αφορά στον πυρήνα, αν ξεπεραστούν τα όρια, το παιχνίδι απλώς κολλάει. Ακόμα ένας τρόπος overclocking είναι "πειράζοντας" το bus του AGP. Στην περίπτωση αυτή, η απόδοση αυξάνεται αρκετά εφόσον αντέχει η κάρτα, ενώ είναι δυνατόν να πειραχτούν τόσο ο πυρήνας όσο και οι μνήμες.

ΤΑ ΜΟΝΤΕΛΑ

Οπως αναφέραμε, η κατακόρυφη πτώση των τιμών καθιστά την **ATI Rage Fury MAXX** μία πολύ καλή λύση. Στην έκδοση OEM κοστίζει 44.200δρχ., ενώ στην έκδοση retail 46.400δρχ. Πρέπει να αναφέρουμε ότι υπάρχει συγκεκριμένο stock, το οποίο, όταν εξαντληθεί, κατά πάσα πιθανότητα η κάρτα δεν θα επανεμφανιστεί στην αγορά. Γνώμη του γράφοντος είναι ότι οποιαδήποτε τιμή μεγαλύτερη από 55.000δρχ. δεν είναι συμφέρουσα. Η ATI έχει ακόμα μία κορυφαία κάρτα στο είδος της, την **All In Wonder 128**. Πρόκειται για κάρτα βασισμένη στο Rage 128 chipset, με ενσωματωμένο TV και radio tuner, δυνατότητα capture MPEG-2 video και απεικόνιση στην τηλεόραση. Κοστίζει λίγο παραπάνω (68.600δρχ.) και δεν προσφέρει υψηλές ταχύτητες στα παιχνίδια, αλλά είναι κορυφαία για επεξεργασία βίντεο. Για όσους αναζητούν αντίστοιχες λύσεις υπάρχει η **Voodoo3 3500**, η οποία διαθέτει ομοίως TV tuner, όχι όμως radio tuner. Αποδίδει πολύ καλύτερα στα παιχνίδια, αλλά η ποιότητα του TV-out είναι μέτρια, ενώ δεν μπορεί να κάνει video capture σε υψηλές αναλύσεις. Η τιμή της είναι 73.500δρχ. Η **Voodoo3 3000** σε



MATROX G400 MAX

OEM έκδοση κοστίζει 37.400δρχ. και αποτελεί μία καλή λύση. Ικανοποιεί ως προς τις επιδόσεις, ωστόσο δεν τα καταφέρνει καλά σε θέματα ποιότητας. Για όσους δεν διαθέτουν AGP θύρα, η ίδια κάρτα κυκλοφορεί και σε PCI μορφή κοστίζοντας 45.650δρχ. Αν και ακριβότερη, είναι η μοναδική σύγχρονη κάρτα με ικανοποιητικές επιδόσεις που κυκλοφορεί και σε PCI μορφή. Για όσους αναζητούν μία add-on κάρτα για τον υπολογιστή τους, κυκλοφορεί ακόμα η **Voodoo2** ή αλλιώς **Voodoo 1000**. Είναι εφοδιασμένη με 12MB και κοστίζει 26.200δρχ.

Η **Asus** διαθέτει μεγάλη γκάμα από προϊόντα, τα οποία στηρίζονται σε chipset της nVidia. Η έκδοση **V6800 DDR Deluxe** χρησιμοποιεί το GeForce 256 με 32MB DDR μνήμης και ενσωματώνει video-in, TV-out και τα κλασικά στερεοσκοπικά γυαλιά της εταιρίας. Με 97.900δρχ. θεωρείται ακριβή, ωστόσο για όσους αναζητούν τα επιπλέον χαρακτηριστικά που προσφέρει, είναι ικανοποιητική λύση.



CREATIVE RIVA TNT2

Η φθηνότερη κάρτα που μπορεί να προμηθευτεί κάποιος και συνδυάζει καλή ποιότητα απεικόνισης και μέτρια ταχύτητα είναι η **Creative Riva TNT2 M64**. Με 23.450δρχ. κάποιος παίρνει μία μέτρια σε θέματα ταχύτητας κάρτα, πλην όμως αξιόπιστη ως προς τη λειτουργία της. Η έκδοση με 32MB κοστίζει 24.550δρχ. και σαφώς συμφέρει περισσότερο.

Οι πιο απαιτητικοί χρήστες θα ικανοποιηθούν ξοδεύοντας 66.350δρχ. προκειμένου να αγοράσουν την **Creative Annihilator Pro**, ενώ ως κορυφαία λύση προτείνεται η **Creative GeForce 2 GTS**, η οποία κοστίζει 104.000δρχ. Για όσους ψάχνουν μία πιο επαγγελματική κάρτα, η **Matrox** έχει τη λύση. Η **G400 Max** κοστίζει 79.750δρχ., είναι εφοδιασμένη με 32MB και προσφέρει τη δυνατότητα απεικόνισης σε δύο monitors.

Η επιλογή είναι αρκετά δύσκολη, ωστόσο πιστεύουμε ότι με βάση τα παραπάνω κάθε χρήστης θα καταλήξει στην πλέον συμφέρουσα γι' αυτόν λύση. Οι εξελίξεις στο χώρο των γραφικών είναι ραγδαίες και τα μοντέλα αλλάζουν ταχύτητα, γι' αυτό θα προσπαθούμε όσο πιο πολλές φορές να αναφερόμαστε στις κάρτες γραφικών. PC

3D BLASTER GEFORCE2 GTS

Το τελευταίο δημιούργημα της Creative Labs, το οποίο βασίζεται στο GeForce2 GTS της nVidia. Η κάρτα είναι εφοδιασμένη με 32MB DDR-SGRAM μνήμης, κατασκευασμένης από την Infineon, η οποία λειτουργεί στα 333MHz. Το συνολικό bandwidth ανέρχεται στα 5,3GB/sec - είναι ανώτερο από το bandwidth που έχει το GeForce με DDR.

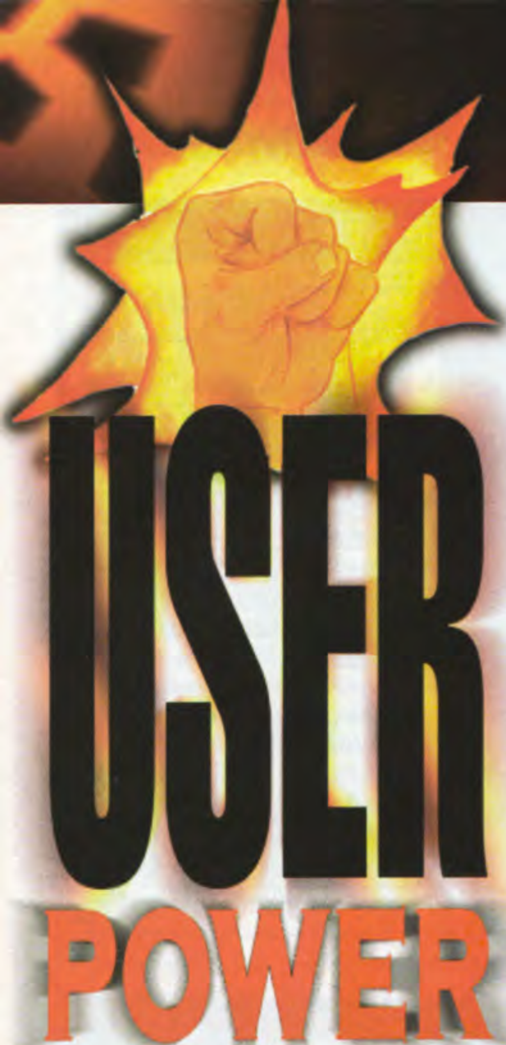
Το GeForce2 λαμβάνει το χαρακτηρισμό GTS ή Giga Texel Shader. Ο λόγος της προσθήκης αυτής στην ονομασία έχει να κάνει με το fill rate, το οποίο αγγίζει τα 1,6Gtexel/sec και είναι μακράν το υψηλότερο που συναντάμε σε οποιαδήποτε σύγχρονη κάρτα γραφικών. Το pixel fill rate ανέρχεται στα 800Mpixel/sec. Η μοναδική κάρτα που θα το ξεπεράσει σε αριθμούς θα είναι η Voodoo5 6000, η "ναυαρχίδα" της 3dfx που, ωστόσο, δεν πρόκειται να κυκλοφορήσει σύντομα, ενώ θα κοστίζει σχεδόν τα διπλάσια χρήματα σε σχέση με τις κάρτες με το GeForce2 GTS.

Το chipset κατασκευάζεται με τεχνολογία 0,18microns. Ο πυρήνας της κάρτας λειτουργεί στα 200MHz. Οι μηχανές επεξεργασίας textures παραμένουν τέσσερις, ωστόσο η καθεμία έχει δυνατότητα για επεξεργασία δύο textures σε έναν κύκλο ρολογιού. Το chipset είναι εφοδιασμένο με ένα τυπικό cooler που συναντάμε και στις υπόλοιπες κάρτες της εταιρίας. Στην κάρτα συναντάμε μία νέα είσοδο που δεν έχουμε παρατηρήσει ξανά σε άλλες υλοποιήσεις. Στην είσοδο αυτή συνδέεται μία add-on κάρτα, χάρη στην οποία η κάρτα θα μπορεί να αποκτήσει δυνατότητες Video-in και TV-out. Ελπίζουμε η εταιρία σύντομα να την εκμεταλλευτεί και να κυκλοφορήσει μία add-on κάρτα. Το πακέτο της κάρτας συμπληρώνεται από δύο CDs. Το πρώτο περιέχει το driver, το Colorific και το Lava Player, ενώ το δεύτερο είναι ένα παιχνίδι, το Rage Rally.



The Best!!!

Η κάρτα της Creative είναι η φθηνότερη με GeForce2 GTS που κυκλοφορεί στην αγορά αυτή τη στιγμή και σαφέστατα αποτελεί την καλύτερη λύση για όσους αναζητούν ό,τι πιο γρήγορο υπάρχει στην αγορά, χωρίς να θέλουν να ξοδέψουν περισσότερα από όσα χρειάζεται.



Η ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ... ΒΑΒΕΛ!

Μια φορά κι έναν καιρό, οι άνθρωποι είχαν μία, ενιαία γλώσσα και μπορούσαν να συνεννοούνται μια χαρά. Οταν όμως οι απόγονοι του Νώε αποφάσισαν να χτίσουν στη Βαβυλωνία τον περίφημο Πύργο της Βαβέλ, ο οποίος θα έφτανε μέχρι την άλλη άκρη του ουρανού, ο Θεός εξοργίστηκε με τη ματαιοδοξία τους και τους τιμώρησε βάζοντάς τους να μιλούν διαφορετικές γλώσσες, ώστε να μη μπορούν πια να συνεννοηθούν. Κόκκινη κλωστή δεμένη, στην ανέμη τυλιγμένη...

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

Τα παραμυθάκια, ξέρετε, είναι χρήσιμα. Εκτός από το ότι μας ψυχαγωγούν και περνάμε ευχάριστα την ώρα μας, συνήθως είναι και διδακτικά, ειδικά μάλιστα όταν παρουσιάζουν εμφανείς ομοιότητες με τη σύγχρονη πραγματικότητα. Ολοι διδαχθήκαμε στο σχολείο τη γνωστή ιστοριούλα του Πύργου της Βαβέλ από την Παλαιά Διαθήκη, που σκοπό είχε να μας διδάξει πως, αν οι στόχοι μας ξεπερνούν τα όρια που τίθενται από την καθεστηκυία ηθική, τελικά γυρίζουν εναντίον μας σαν μπούμερανγκ, προκαλώντας σημαντικότατες παρενέργειες τις οποίες δεν είχαμε αρχικά υπολογίσει.

Στον Πύργο της Βαβέλ το τίμημα της ματαιοδοξίας ήταν η ασυνεννοησία, η πολυδιάσπαση του κώδικα επικοινωνίας των ανθρώπων σε εκατοντάδες γλώσσες και διαλέκτους που μέχρι σήμερα καθιστούν δύσκολη την προσέγγιση όσων έχουν την ατυχία να κατοικούν σε διαφορετικές όχθες του εθνολογικού ποταμού. Βέβαια, τα πράγματα δεν είναι πια τόσο απελπιστικά, μια και με την εξέλιξη του πολιτισμού και της τεχνολογίας οι περισσότεροι από εμάς βρίσκουμε τρόπους να περάσουμε -όταν το επιθυμούμε- ετούτο το αόρατο φράγμα που μας χωρίζει και μας εμποδίζει να καταλάβουμε έναν Γερμανό, Ιταλό, Ρώσο ή ακόμα και Κινέζο. Υιοθετήσαμε μία διεθνώς αποδεκτή γλώσσα, έχουμε στη διάθεσή μας μεταφραστές πρόθυμους να μας βοηθήσουν να απολαύσουμε λογοτεχνικά έργα ή επιστημονικές διατριβές γραμμένες σε άγνωστα για μας "αλαμπουρνέζικα", η βιβλιοθήκη μας περιέχει λεξικά, τα παιδιά πηγαίνουν σε φροντιστήρια ξένων γλωσσών, οι υπολογιστές μας μπορούν να τρέξουν ακόμα και προγράμματα αυτόματης μετάφρασης, αν και στον τομέα αυτόν έχουμε να κάνουμε πολλά βήματα ακόμα, και πάει λέγοντας.

Μια όμως και το 'φερε η κουβέντα, μήπως αυτοί οι ίδιοι οι υπολογιστές, που έχουν κυριαρχήσει σε τόσες και τόσες εκδηλώσεις της καθημερινότητάς μας, μας ωθούν σιγά σιγά σε μια νέα, ηλεκτρονική Βαβέλ, που θα αντιπροσωπεύει το τίμημα της νέας βλασφημίας μας; Δεν ξέρω για εσάς, αλλά εγώ πιστεύω πως δεν πάμε καλά. PCs, από τη μια, με διαφορετικά configurations και δυνατότητες, PlayStation και λοιπές παιχνιδομηχανές, από την άλλη, διάφοροι Macintosh και λοιπά... μηλοπαράγωγα παραπέρα, **όλα δείχνουν πως ο θαυμαστός κόσμος των υπολογιστών χτίζει -με αργά αλλά σταθερά βήματα- το δικό του Μνημείο Ασυνεννοησίας.**

Σε όλες τις άλλες συσκευές που διαθέτουμε για οικιακή ή επαγγελματική χρήση τα πράγματα είναι κατά πολύ απλούστερα: Εχουμε, για παράδειγμα, στο σπίτι μας ένα πλυντήριο ρούχων τύπου Χ. Ο γείτονας έχει, αντίστοιχα, ένα άλλο πλυντήριο ρούχων τύπου Ψ. Ακόμα κι αν δεχτούμε πως ο τύπος Ψ είναι κατά πολύ πιο εξελιγμένος από τον τύπο Χ, τα βρώμικα ρούχα μας θα πλυθούν και στο ένα πλυντήριο και στο άλλο. Βέβαια, ο τύπος Ψ είναι πιθανόν να πλύνει τα ρούχα πιο γρήγορα ή να αφαιρέσει ακόμα και μερικές ανεπαίσθητες σκιές που ο τύπος Χ δεν θα τις πάρει χαμπάρι, η δουλειά μας πάντως θα γίνει και στις δύο περιπτώσεις. Το ίδιο θα συμβεί με ένα στερεοφωνικό: Αν πάρετε ένα audio CD και το βάλετε να παίξει στο συγκρότημά σας αξίας 100.000δρχ., θα το ακούσετε, όπως και όλα τα άλλα audio CDs που κυκλοφορούν στην αγορά. Αν το βάλετε να παίξει στο στερεοφωνικό ενός επαγγελματία του ήχου, αξίας 10.000.000δρχ., και πάλι θα το ακούσετε, μονάχα που η ποιότητα αυτή τη φορά θα είναι παρασάγγας πιο ανεβασμένη.

Αυτό, λοιπόν, που είναι γενικά παραδεκτό ως αρχή στη σημερινή αγορά των ηλεκτρικών και ηλεκτρονικών συσκευών είναι το ότι **"κάνεις τη δουλειά σου και με το φθηνό μηχάνημα, αν όμως θέλεις αυξημένη ποιότητα ή ταχύτητα, πληρώνεις το ακριβό"**. Μάλιστα, το αξίωμα αυτό δείχνει να βρίσκει εφαρμογή σχεδόν παντού: στις τηλεοράσεις, στα ηλεκτρικά σίδερα, στα κλιματιστικά, στα κινητά τηλέφωνα κ.ο.κ. Μια και αναφέραμε τα κινητά, τα οποία αποτελούν μία πολύ πρόσφατη τεχνολογία, η περίπτωση είναι χαρακτηριστικότατη: Παρ' όλο που τα νέα μοντέλα στα κινητά κυκλοφορούν με απίστευτα γρήγορους ρυθμούς, κανείς δεν μας εμποδίζει να επικοινωνήσουμε με τις παλιές "κατσαρόλες" ηλικίας τριών και τεσσάρων χρόνων. Ναι, δεκτόν, το Nokia 6210 δεν μπορεί να αντέξει στη σύγκριση με το Ericsson 628 ως προς τις ευκολίες, τις δυνατότητες, τα extras και τα λοιπά καλούδια, όμως το τελευταίο συνεχίζει να συνδέεται ακόμα και σήμερα κανονικά στο δίκτυο, να καλεί και να δέχεται κλήσεις και γραπτά μηνύματα, να είναι συμβατό με τους νέους παροχείς κινητής τηλεφωνίας, με λίγα λόγια να λειτουργεί με τα υπάρχοντα τεχνολογικά δεδομένα, αν και κανείς δεν αμφιβάλλει πως πλέον υπάρχουν καλύτερες επιλογές.

Περνάμε τώρα στους φίλους μας τους υπολογιστές. Εδώ μπερδεύονται τα πράγματα, λες και μπαίνουμε ξαφνικά σε ένα τελείως διαφορετικό σύμπαν. Εχουμε, λοιπόν, ένα data CD στα χέρια μας, που το έχουμε δει να τρέχει στο μηχάνημα ενός φίλου μας, είμαστε όμως ψιλοάσχετοι με το θέμα και δεν ξέρουμε πολλά "περί του εγκλήματος". Ωστόσο, προχθές ο αδελφός μας αγόρασε και αυτός ένα από αυτά τα καταραμένα μηχανάκια του Διαβόλου, και επειδή το data CD που έχουμε στα χέρια μας περιέχει ένα παιχνιδάκι που μας άρεσε όταν το πρωτοείδαμε, το βουτήξαμε από το φίλο μας για να το δούμε στον υπολογιστή του αδελφού μας με την ησυχία μας. Πάμε λοιπόν να βάλουμε το CD, αλλά τζίφος! Ούτε φωνή, ούτε ακρόαση, ούτε βέβαια εικόνα. Κατευθείαν τηλέφωνο στο φίλο μας:

- Ρε μεγάλε, γιατί δεν παίζει το CD-άκι στον υπολογιστή που έχουμε στο σπίτι;

- Τι υπολογιστή έχετε;

- Για κάτσε να δω... Omega PC, λέει ένα καρτελάκι που έχει κολλημένο επάνω. Σου λέει τίποτα;

- Ρε συ, αυτό που σου έδωσα εγώ είναι για PlayStation, δεν τρέχει στο δικό σου. Απ' ό,τι ξέρω όμως, έχει βγει και για PC, οπότε μπορείς να το αγοράσεις αν θέλεις.

Συνέχεια την επόμενη μέρα:

- Ελα, Δημήτρη, το βρήκα και το αγόρασα τελικά, αλλά πάλι δεν παίζει. Γιατί, ρε γαμώτο;

- Ρε Τάσο, τι απαιτήσεις λέει το κουτί πως έχει το παιχνίδι; Και ο δικός σας ο υπολογιστής τι επεξεργαστή έχει; Πόση μνήμη; Ποια κάρτα γραφικών; Μήπως δεν φτάνει ο χώρος στο σκληρό; Εχεις βάλει την τελευταία έκδοση του DirectX; Λες να μην τρέχει σε NT, γιατί μου φαίνεται ότι ο αδελφός σου δεν έχει βάλει Windows 98 αλλά NT; Ελα, Τάσο, μ' ακούς;

Κάπου εδώ η συζήτηση τελειώνει, διότι ο Τάσος έχει ήδη λιποθυμήσει, όντας ακόμα ένα θύμα της νέας ηλεκτρονικής Βαβέλ που όλοι μας πια βιώνουμε τα τελευταία χρόνια. Και άντε τώρα εσύ να του εξηγήσεις πως η τεχνολογία στους υπολογιστές εξελίσσεται καθημερινά, βγαίνουν καινούριοι επεξεργαστές, νέα τσιπάκια, ολόφρεσκες καρτούλες και δεν συμμαζεύεται. "Ναι", σου λέει, "αλλά και στους φούρνους μικροκυμάτων δεν εξελίσσεται η τεχνολογία; Γιατί όταν βάζω το ίδιο φαγητό σε ένα φούρνο παλιάς και σε έναν σύγχρονης τεχνολογίας μου το ψήνει και στις δύο περιπτώσεις και δεν μου βγάζει, ας πούμε, ο παλιός ο φούρνος ένα μήνυμα του στιλ 'Food not compatible with me, please buy a new model or insert older recipes only';"

Μήπως αυτοί οι ίδιοι οι υπολογιστές, που έχουν κυριαρχήσει σε τόσες και τόσες εκδηλώσεις της καθημερινότητάς μας, μας ωθούν σιγά σιγά σε μια νέα, ηλεκτρονική Βαβέλ, που θα αντιπροσωπεύει το τίμημα της νέας βλασφημίας μας;

Υπάρχει, βέβαια, η κλασική απάντηση του στιλ: "Εντάξει, μην ξεχνάς όμως πως το PC διαθέτει ανοιχτή αρχιτεκτονική. Δεν χρειάζεται να το αλλάζεις ολόκληρο κάθε φορά που προστίθεται μία νέα τεχνολογία". Ομως, ο Τάσος ήρθε ενημερωμένος αυτή τη φορά και πετάει αμέσως την ατάκα: "Τι λες; Εδώ θες να αλλάξεις επεξεργαστή και σου προκύπτει καινούριο mainboard, γιατί το παλιό δεν κάνει για τον υπερσύγχρονο Pentium XVIII, καινούριο κουτί, καινούριες μνήμες, με λίγα λόγια... **πας για να αντικαταστήσεις ένα περιφερειακό ή ένα εξάρτημα και βρίσκεσαι τελικά αγκαλιά με ένα ολόκληρο brand new PC, ενώ σαν να μην έφτανε αυτό, το παλιό σου θεωρείται ήδη αντίκα και δεν βρίσκεις ούτε καν κορόιδο να του το πουλήσεις"!**

Μας τιμώρησε, λοιπόν για ακόμα μία φορά ο Μεγαλοδύναμος. Μετά την πολυγλωσσία, ήρθε η σειρά της ασυμβατότητας, των πολλαπλών formats, των DVDs διαφορετικής ζώνης, των παλιών τίτλων που δεν τρέχουν στα καινούρια μηχανήματα και των καινούριων που δεν τρέχουν στα παλιά, των περιφερειακών που γέρασαν στα πέντε χρόνια και δεν κατασκευάζονται καν πια (για να μη μου αναφέρει κανείς το επιχείρημα "μείνε, βρε φίλε, στο πρώτο σου PC και στις 360άρες δισκέτες σου". Αμ δε! **Αν μου χαλάσει το drive, πού θα βρω καινούριο; Ούτε στις αποθήκες του στρατού και στο Μοναστηράκι δεν υπάρχουν πια!** Ισως σε καμιά δημοπρασία μαζί με γραμμόφωνα και έπιπλα εποχής. Θεέ μου, γιατί δεν έκανες το PC πλυντήριο; Σκεφτείτε τι ωραία που θα ήταν: "29 κατασκευαστές PCs συνιστούν Diablo. Αυτοί ξέρουν"...

ΑΠΟΧΑΙΡΕΤΙΣΜΟΣ ΣΤΗΝ ΞΑΠΛΑ

Πόσο γρήγορα περνάνε τρεις εβδομάδες όταν είσαι σε διακοπές! Ενώ όταν είσαι στη δουλειά... ας μην το συζητήσουμε καλύτερα.

Είμαι πεπεισμένος ότι ο Αξιότιμος Αρχισυντάκτης (πολλά τα έτη του) κ. Κράτσας έχει εμφυτεύσει κάποιον πομπό στο πίσω μέρος του εγκεφάλου μου, εκεί δίπλα στην υπόφυση, ο οποίος εκτελεί πολλαπλές λειτουργίες. Είμαι δε σχεδόν σίγουρος ότι ο πομπός τοποθετήθηκε από τον Α.Α.Κ. (Αξιότιμο Αρχισυντάκτη Κράτσα) και όχι, ας πούμε, από τον Α.Δ.Σ.Μ.Χ.Π. (Αξιότιμο Διευθυντή Σύνταξης Μεγάλο Χαλίφη Πατρίκο - πολλά τα έτη του, επίσης), διότι ο Α.Δ.Σ.Μ.Χ.Π. τώρα τελευταία έχει χάσει τα μυαλά του με την κόρη του (η οποία, παρεμπιπτόντως, τον έχει κάνει αλογατάκι σύμφωνα με τελευταίες πληροφορίες του CNN, του Reuters, του ΤΑΣΣ και άλλων ανεξάρτητων ειδησεογραφικών πρακτορείων) και έτσι βρήκα κι εγώ την ησυχία μου από τον έναν εκ των δύο Αξιότιμων.
Ο πομπός αυτός λέγαμε, λοιπόν, ότι εκτελεί πολλαπλές λειτουργίες. Η πρώτη από αυτές ήταν προφανής και είναι αυτή που με έκανε να υποψιαστώ ότι κάτι κακό συμβαίνει εκεί, στο πίσω μέρος του κεφαλιού μου: Ο Α.Α.Κ. με ανακάλυψε στη μέση του Πουθενά! Ο πομπός ήταν συνδεδεμένος με δορυφόρο! Με ανακάλυψε σε ένα μικρό νησάκι, ελάχιστα πιο κατοικημένο από τα Ιμια, το οποίο έχει συγκοινωνία με πλοίο μία φορά την εβδομάδα, δεν έχει δρόμο για τροχοφόρα -παρά μόνο για μουλάρια, γαϊδούρια και κατσίκες- και στο οποίο δεν πιάνουν τα κινητά τηλέφωνα! Μιλάμε για παράδεισο, δηλαδή. Ο απόλυτος τόπος να πας διακοπές και να μη σε βρίσκει ουδείς Αξιότιμος - ή, τουλάχιστον, έτσι νόμιζα. Διότι το μόνο μειονέκτημα της εν λόγω νήσου (νησίδος) είναι ότι έχει σκόρπια μερικά σταθερά τηλέφωνα του ΟΤΕ - σε ένα από τα οποία άκουσα μια ωραία πρωία τη βροντερή όσο και απαίσ... εεε, γοητευτική φωνή του Α.Α.Κ.: "Γούτου - γούτου, αγοράκι, πες αλεύρι!". (Φανταστείτε τώρα αυτό το "γούτου - γούτου" σε μία υπόκωφη συχνότητα, 20Hz ας πούμε.) Ανατρίχιασα. Η ισχύς και η συχνότητα των ηχητικών κυμάτων που συγκρούονταν με την ακουστική μου μεμβράνη στο εσωτερικό του δεξιού μου αυτιού πρέπει να ενεργοποίησαν ξανά τον εμφυτευμένο πομπό, ο οποίος άρχισε να εκτελεί τη δεύτερη λειτουργία του στέλνοντας ηλεκτρικά σήματα στο κεντρικό οπτικό νεύρο. Ως αποτέλεσμα, άρχισα να βλέπω μπροστά μου πεταλουδίτσες άσπρες, κόκκινες και κίτρινες (όπως η αείμνηστη Βουγιουκλάκη), ανάμεσα στις οποίες ξεχώριζε σαν από θαύμα ένα γιγαντιαίο "PC Master" με σήμα το μαστίγιο (μαύρο και ουχί ροζ). Μπροστά σε αυτή την πανδαισία χρωμάτων, αλλά και στις σουβλιές που φαίνεται ότι προέρχονταν από τις κόγχες των ματιών μου, έκλεισα με δύναμη το τηλέφωνο.
Ηταν, όμως, πολύ αργά. Ο πομπός είχε ενεργοποιηθεί για τρίτη φορά και έλεγχε με θαυμαστό τρόπο την υπόφυση του εγκεφάλου, καθοδηγώντας έτσι τα βήματά μου προς τη μικρή προβλήτα, όπου σε λίγες ώρες θα ερχόταν το πλοίο της επιστροφής. Κάθε προσπάθειά μου να αντισταθώ ήταν μάταιη. Κάθε αλλαγή πορείας, πλην των προκαθορισμένων από το BIOS του πομπού, μου έφερνε οξείς πόνους στην πλάτη, σαν να με χτυπούσαν χιλιάδες μικρά μαστίγια. Ατιμε Α.Α.Κ.! Ολα τα είχες προβλέψει! Ολα;
Το ταξίδι της επιστροφής ήταν επίπονο, καθώς το πλοίο έκανε "άγονη γραμμή" και σταματούσε σε κάθε λιμάνι που έβρισκε μπροστά του. Ομως, κάθε αλλαγή πορείας του καραβιού ο πομπός την εξελάμβανε ως προσπάθεια δικής μου απόδρασης - με τις ανάλογες συνέπειες για το άτομόν μου. Ακόμα δεν έχω καταλάβει αν ο Α.Α.Κ. δεν είχε συμπεριλάβει επίτηδες την πιθανότητα της "άγονης γραμμής" στο BIOS του πομπού ή απλώς δεν το σκέφτηκε.
Ετσι, μετά από βάσανα και βασανιστήρια, όταν έφτασα πια στα γραφεία του περιοδικού, ήμουν ένα ράκος, ένα υπάκουο συντακτάκι κατά τα γνωστά πρότυπα του Α.Α.Κ. Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν, βλέποντας τον Α.Α.Κ. σωριασμένο στην καρέκλα του γραφείου του, συνειδητοποίησα ότι δεν ήταν σε καλύτερη κατάσταση από εμένα! Τα μάτια του ήταν κόκκινα και είχαν τους εμφανείς μαύρους κύκλους της ταλαιπωρίας και της αϋπνίας, ενώ ήταν έκδηλο ότι προσπαθούσε να μην ακουμπά την πλάτη του στο κάθισμα. Ο Α.Α.Κ. είχε και αυτός εμφυτευμένο πομπό! Και μη ρωτάτε ΠΟΙΟΣ τον είχε εμφυτεύσει! Αρκεί να σας πω ότι από ολόκληρο το "team" του "PC Master" έλειπε μόνον ένας. Ναι, καλά καταλάβατε, ο Α.Δ.Σ.Μ.Χ.Π., ο οποίος έσκασε μύτη φρέσκος φρέσκος λίγες ώρες αργότερα.
Τι να πεις... Πολλά X-files βλέπω και με έχουν επηρεάσει. Καλό χειμώνα σε όσους έχουν επιστρέψει, καλό υπόλοιπο σε όσους τυχερούς απολαμβάνουν ακόμα τις παραλίες (ποιες παραλίες, δηλαδή, που με τα μποφόρια που έχει τώρα τελευταία το Αιγαίο δεν χρειάζεται το μαστίγιο του Α.Α.Κ. - σε μαστιγώνει η άμμος!).
Glad to be back, my friends!

ΩΔΗ ΣΤΟ "PC MASTER"

Ενας προικισμένος αναγνώστης του περιοδικού έστειλε ένα πολύ γλυκό ποιηματάκι, που παραλίγο να συμπεριληφθεί στην αλληλογραφία - αν δεν έφτανε τόσο αργά...

Ισως να πείτε ότι η παρακάτω επιστολή ουδεμία σχέση έχει με τα ιδανικά, τα ιδεώδη και το πνεύμα αυτής της στήλης. Αφού διαφωνήσω μαζί σας κάθετα (ίσως και υπό μικρότερη γωνία), θα σας ανακοινώσω ότι πιθανώς έχετε δίκιο. Ομως, όταν διάβασα τη συγκεκριμένη επιστολή και ο Αξιότιμος Αρχισυντάκτης μού ανακοίνωσε ότι δεν πρόκειται να συμπεριληφθεί στο παρόν τεύχος, επειδή τα "τυπογραφικά" (οι σελίδες περιοδικού, δηλαδή) στα οποία βρισκόταν η αλληλογραφία είχαν ήδη φύγει από το περιοδικό με κατεύθυνση προς το τυπογραφείο, στενοχωρήθηκα. Με ανάλαφρες κινήσεις βούτηξα το φάκελο με το γράμμα κάτω από τη μύτη του (την ώρα που επιτελούσε το θεάρεστο έργο του εκφοβισμού κάποιου άμοιρου συντάκτη δείχνοντάς του απλώς τα δόντια του), τοποθετώντας στη θέση του το "εγχειρίδιο του καλού κλέφτη". Διαβάζοντας τις πρώτες σελίδες του βιβλίου, ο Α.Α.Κ. ξέχασε και επιστολές και ποιήματα, μέχρι και το όνομά του ακόμα. Κι έτσι είμαι ακόμα ζωντανός χωρίς εμφανείς κακώσεις.
Να, λοιπόν, γιατί έβαλα σε κίνδυνο τη σωματική μου ακεραιότητα:

"Αγαπητό 'PC Master',
Ενα ζεστό βράδυ του Αυγούστου, καθώς διάβαζα το αγαπημένο μου περιοδικό, μου ήρθε μια έμπνευση για το πώς θα ήτανε ένα beach party, του οποίου τη διοργάνωση θα είχε αναλάβει το 'PC Master'. Ολες οι απορίες ελπίζω να σας λυθούν παρακάτω...

Ενα πρωί καθόμουνα σε μία παραλία
Κι από μπροστά μου πέρασε μια όμορφη κυρία
Είχε κοτσίδα μακριά, κουνιότανε με χάρη
Κι όλοι αναρωτιόντανε ποιον άντρα αυτή θα πάρει

Σ' ένα τραπέζι έκατσε και μου 'κλεισε το μάτι
Τα όπλα της γυαλίζανε στου ήλιου το γινάτι
Τότε τον μπάρμαν ρώτησα ποια είναι η κοπέλα
Κι εκείνος μου απάντησε "η Lara" όλο τρέλα

Στο διπλανό τραπέζι της η Lula εκαθόταν
Μαζί με έναν παίδαρο και μπαλαμουτιαζόταν
Μα ξάφνου εμπρός μου πέρασε ο μέγας
άνδρας Larry
Που βάδιζε περίτρανος και με πολύ καμάρι

Ενα μπουκάλι παρήγγειλε, την πιο καλή
σαμπάνια
Νάσου και εμφανίστηκε κι η Ανίτα Πάνια
Αργότερα εμφανίστηκε κι ο πιο μεγάλος γόης
Ο Πατρίκος ήτανε, σε μια λευκή ρολς ρόις

Ενα λεπτό αργότερα ξεπρόβαλε ένας κούκλος
Κράτσα τον ελέγανε, μα ήτανε πανούκλος
Κρατούσε ένα μαστίγιο, οι πάντες τον
φοβόνταν
Τον Indy Jones έκανε, κανένα δε σκιαζόταν

Πίσω τού γίγαντα αυτού ακολουθούσε πλήθος
Τριάντα δύο άτομα όλοι τους μ' ένα ύφος
Κατάχλωμοι, κατάκοποι, όλοι τους κουρασμένοι
Αρθρα παραδίδανε, οι κατακαημένοι

Εδώ σας χαιρετώ, πάω για βουτιά
Προτού μου φύγει όλη η μαγκιά
Βλέπετε, μόλις είδα τον Πατρίκο με μαγιό
Αύριο λέω να πάω να εξομολογηθώ

Καλά να είστε όλοι σας παιδιά
Και να μας κρατάτε πάντα συντροφιά

Με εκτίμηση
Teris (Mitilini_live)"

ΤΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΠΟΥ ΜΠΕΡΔΕΥΤΗΚΑ



Τώρα θα μου πείτε: "Τι μας κότσαρες, βρε master, τη βασική σελίδα του site των IST Studies; Διαφήμιση κάνεις;". Αν παρατηρήσετε προσεκτικά αυτό το screenshot που τραβήχθηκε στις 24 Αυγούστου, θα δείτε ότι κάτι δεν πάει καλά. Πιο συγκεκριμένα, το URL που υπάρχει στο address bar δεν συμφωνεί με την υπόλοιπη σελίδα. Να σημειώσω ότι στις 23/8 η οθόνη ήταν διαφορετική, αλλά και πάλι λαθεμένη!

ΤΙΣ ΕΙ;

Εν ολίγοις, "Ποιος είσαι;". Τς, τς, τς. Δεν το ξέρετε ότι "η περιέργεια σκότωσε τη γάτα";

Δεν είναι η πρώτη επιστολή και πιθανότατα δεν είναι η τελευταία. Γιατί, βρε παιδιά, τέτοια μανία; Γιατί θέλετε σώνει και καλά να σας αποκαλύψω την ταυτότητά μου; Καλά δεν είμαστε κι έτσι; Τι θα αλλάξει, δηλαδή, αν μάθετε ότι ο Master είναι, ξέρω 'γω, ο Μπέλλος, ο Καφούρος, ο Φουρνιστάκης ή ο Ιμπν Σαούντ; Αφήστε με να κρύβομαι σαν δειλή νυφίτσα πίσω από την ανωνυμία μου. Γιατί να ξέρετε: Αν αυτή η στήλη αποκτήσει υπογραφή, οι φήμες, τα κουτσομπολιά και τα σχόλια θα γίνουν παρελθόν.

"Αγαπητέ master, γεια χαρά!
Δεν θα αρχίσω τα τυποποιημένα πλέον, από πολλούς αναγνώστες σου, γλειψίματα. Το τι είναι το 'PC MASTER' και τι σημαίνει για εμάς τους χομπίστες (αλλά και επαγγελματίες) κομπιουτεράδες, το δείχνουμε κάθε 1η και 15η του μηνός. Εγώ, προσωπικά, σε διαβάζω από το πρώτο τεύχος (μάλιστα, τα πρώτα 15 τεύχη του περιοδικού, τα είχα δανειστεί (ανεπιστρεπτί) από έναν φίλο μου, καθώς εγώ τότε (!!) δεν είχα υπολογιστή.
Αρκετά με την εισαγωγή, ας περάσω στο 'ψητό'. Ρε master, τόσα χρόνια, δεν έχω καταλάβει Ποιος είσαι!!! Κάθε φορά που παίρνω το 'PC MASTER', το πρώτο πράγμα που κάνω είναι (αφού, βέβαια, διαβάσω τα κόμιξ ;-) να διαβάσω το 'Μεταξύ μας'. Και ενώ μέχρι πρόσφατα ήμουν σίγουρος ότι ο ΜΑΣΤΕΡ είναι ο Πατρίκος (και δη, χαζομπαμπάς!!), τώρα τελευταία βλέπω τον Vantor να ξεπροβάλλει δειλά-δειλά (πάντα, όμως, με το σπαθί στο χέρι!!!) πίσω από τα κείμενα της στήλης.
Γι' αυτό, λοιπόν, σε θερμοπαρακαλώ: ΠΟΙΟΣ ΕΙΣΑΙ, ΡΕ ΜΑΣΤΕΡ??? Και με έχει φάει η περιέργεια όχι επειδή κάποιος από τους προαναφερθέντες μού είναι πιο αγαπητός (σας θεωρώ κολλητούς μου, άσχετα που δεν σας έχω γνωρίσει ποτέ!), αλλά έτσι, για το γαμώτο! Για αυτά τα 10 περίπου χρόνια που είμαστε μαζί.
Περιμένω απάντησή σου το συντομότερο δυνατόν.
Φιλικά,
Γιώργος

Υ.Γ.: Και μη δω καμιά διφορούμενη απάντηση σαν κι αυτές που δίνετε στην "Αλληλογραφία", γιατί θα ξαμολήσω όσα zerglings μου έχουν απομείνει!!!"

Οπως έλεγα, λοιπόν, κωλύομαι. Για τους προαναφερθέντες λόγους, οι οποίοι, κατά την άποψή μου, είναι εξαιρετικά σημαντικοί. Οσον αφορά στα zerglings, θα βρουν τα bankers με τους marines στην πρώτη γραμμή και τα siege tanks να τα περιμένουν (άντε, για να μην αμολήσω τα battle cruisers...).

PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

...δείτε μας!





Κομοτηνή
Εκλογή, Παπαδήμα 14, 0531-27475

Αλεξανδρούπολη
Δημητριάδης Γ., Ελ. Βενιζέλου 49, 0551-81005
Παπασωτηρίου Α.Ε., Ελ. Βενιζέλου 41, 0551-23050

Καβάλα
Λύχνος, Νέο Εμπορικό Κέντρο - 2ος Όροφος, 051-220052

Λάρισα
Παιδεία, Κανάρη 11, 041-239038, **Παιδεία**, Μανδηλαρά 12, 041-621527, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Παπαναστασίου 57, 041-549326, **Cherry Computers**, Πατρόκλου 12, 041-533263

Βόλος
Επιλογή, Ερμού 258, 0421-34987
Παιδεία, Δον Δαλεζίου 2, 0421-26280
Παπασωτηρίου Α.Ε., Δημητριάδος 223, 0421-76210

Αθήνα
Κέντρο: **Αριστοτέλης**, Πανεπιστημίου 34, 3625026, **Βιβλιοθήκη**, Κολοκοτρώνη 19, 3227840, **Ελευθερουδάκης**, Πανεπιστημίου 17, 3225442, **Εστία**, Σόλωνος 60, 3635970, **Ήβος Γ.**, Σόλωνος 87, 3612130, **Κλειδάριθμος**, Στουρνάρη 37, 3829629, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Στουρνάρη 23 & 35 & 49Α, 3809821, **Πατάκης**, Ακαδημίας 65, 3811850, **Πλαίσιο**, Βουλής 3, 3258000, **Πολιτεία**, Ασκληπιού 1& 3, 3600235, **Πρωτοπορία**, Γραβιάς 3-5, 3801591, **Σαββάλας**, Ζωοδόχου Πηγής 18, 3301251, **Σείριος**, Μάρνη 5, 5221744, **Σιδέρης**, Σόλωνος 116, 3833434, **Σίμος Α.**, Κωλέττη 11, 3830491, **Σπουδαστής**, Στουρνάρη 33, 3832558, **Σταμούλης Α.**, Αβέρωφ 2, 5238305, **Solaris**, Μπόταση 6, 3841065

Γλυφάδα: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Α. Παπανδρέου 13, 8942745

Ζωγράφου: **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Εντός Ε.Μ.Π, 7482548

Κηφισιά: **Ελευθερουδάκης**, Κηφισίας 268, 6236677, **Παπασωτηρίου Α.Ε.**, Κολοκοτρώνη 10, 6231854

Μαρούσι: **Forum**, Αγ. Κωνσταντίνου 40, 6199675

Νέο Ψυχικό: **Πλαίσιο**, Ομήρου 5, 6779200

Πειραιάς: **Μποστάνογλου Ε.**, Μπουμπουλίνας 10, 4124588, **Τσαμαντάκης Α.**, Αγ. Κωνσταντίνου 11, 4175814

Χαλάνδρι: **Ευριπίδης**, Βασ. Κωνσταντίνου 11, 6800644.

Ρόδος
Μακρής Μ., Πλαστήρα 10, 0241-24215
Το Δέντρο, Χειμάρρας 14, 0241-20058

Σύρος
Κανακάρης Ν., Στ. Πρωίου 50, 0281-87890

Λευκωσία, Κύπρος
Mts Computer Solutions, Θερμοπυλών 2, 003572-317471

Αγ. Νικόλαος
Δομή, Ν. Πλαστήρα 12, 0841-22898



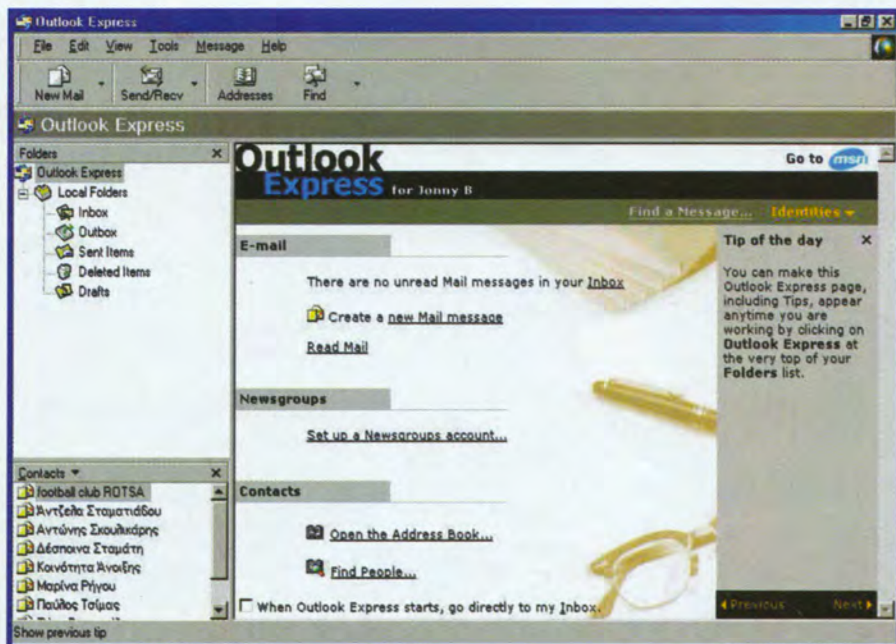
Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

E-MAIL
Τα bugs μάς απειλούν!

Το φθινοπωρινό θέμα της στήλης "PC Expert" είναι γεμάτο ηλεκτρονική αλληλογραφία: από τα bugs του Outlook και τις προσπάθειες της Microsoft να αποφύγει τα χειρότερα μέχρι την επικοινωνία με τους αθλητές που συμμετέχουν στους Ολυμπιακούς Αγώνες και τα επτά θανάσιμα αμαρτήματα των e-mails, τα οποία αφορούν άμεσα στους απανταχού εργαζομένους.

Τα προβλήματα ασφάλειας δεδομένων και απορρήτου των πληροφοριών έχουν απασχολήσει κατά καιρούς τη στήλη. Αν και η προσοχή του κοινού έχει γενικά αυξηθεί σχετικά με αυτά τα ζητήματα, εντούτοις ποτέ κανείς δεν μπορεί να αισθάνεται απολύτως ασφαλής με τα προϊόντα της σύγχρονης τεχνολογίας, τα οποία εκ γενετής διαθέτουν ατέλειες και "μαύρες τρύπες" (είναι, άλλωστε, φτιαγμένα από ανθρώπους). Η αυξανόμενη χρήση του Internet θέτει συνεχώς νέα ζητήματα ασφάλειας των διακινούμενων πληροφοριών, τα οποία δεν μπορούμε να αγνοήσουμε, αλλά ταυτόχρονα (όπως έχουμε ξαναγράψει) δεν μπορούμε και να αντιμετωπίσουμε αποτελεσματικά. Ο,τι και να κάνουμε, όλο και κάποιο bug θα είναι απειλητικό και όλο και κάποιος προγραμματιστής θα έχει βρει τον τρόπο να δημιουργήσει έναν νέο και πιο "άτρωτο" ιό.

"Ποιος ο λόγος να ασχοληθούμε πάλι με κάτι που αρχίζει να γίνεται ρουτίνα;" θα αντιτείνετε. Γιατί να δίνουμε σημασία συνέχεια σε νέες ειδήσεις που απλώς αφορούν σε ακόμη μία όψη του ίδιου νομίσματος; Ισως διότι στην προκειμένη περίπτωση αυτό που τράβηξε την προσοχή δεν ήταν κάποιο μεμονωμένο περιστατικό, αλλά η πληροφορία για τη δυνατότητα που υπάρχει να





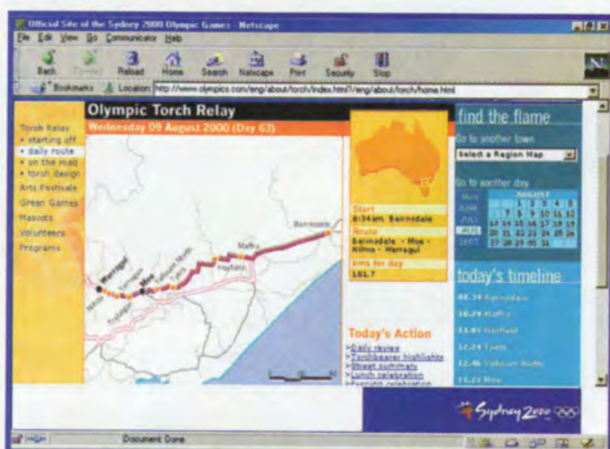
είναι άκρως απειλητικό ένα e-mail, ακόμη και αν δεν "ανοιχτεί" από το χρήστη. Ναι, σωστά διαβάζετε. Σύμφωνα με ένα αμερικανικό ερευνητικό κέντρο, υπάρχει κάποιο πρόβλημα στο Outlook και στο Outlook Express της Microsoft, το οποίο επιτρέπει σε έναν προγραμματιστή να εισαγάγει επικίνδυνο κώδικα στην κεφαλή (header) του e-mail. Με αυτόν τον τρόπο, το "επικίνδυνο" e-mail μπορεί να ενεργοποιηθεί μόνο και μόνο με το κατέβασμά του στο σκληρό δίσκο τού... άτυχου χρήστη. Δηλαδή, προτού ακόμη το e-mail εμφανιστεί στο ηλεκτρονικό γραμματοκιβώτιό σας (inbox) μπορεί να έχει ενεργοποιήσει τον κώδικα που επιθυμεί ο προγραμματιστής του και να έχει κάνει τη ζημιά. Σύμφωνα με ανακοίνωση της ίδιας της Microsoft, οι συνέπειες που ενδέχεται να έχει το κατέβασμα ενός e-mail που περιέχει επικίνδυνο κώδικα και εκμεταλλεύεται το bug του Outlook κυμαίνονται από το απλό crash του προγράμματος μέχρι το format του σκληρού δίσκου (ανάλογα, δηλαδή, με τις... ορέξεις και τις ικανότητες του προγραμματιστή).

Υπάρχουν, πάντως, δύο περιορισμοί όσον αφορά στο αν είναι ευάλωτος ένας χρήστης σε μία επίθεση που θα γίνει με βάση το πρόβλημα αυτό:

α. Δεν υπάρχει πρόβλημα αν κάποιος χρησιμοποιεί τις πιο πρόσφατες εκδόσεις του Internet Explorer. Συγκεκριμένα, μία εγκατάσταση (default) του Internet Explorer 5.01 Service Pack 1 δεν θα αντιμετωπίζει κανένα πρόβλημα, ενώ το ίδιο ισχύει και για όσους χρησιμοποιούν τον Internet Explorer 5.5 σε συστήματα με Windows 95 ή 98.

β. Το πρόβλημα επηρεάζει μόνο ορισμένα πρωτόκολλα αλληλογραφίας. Συγκεκριμένα, το πρόβλημα θα εμφανιστεί σίγουρα αν χρησιμοποιείτε τα πρωτόκολλα POP3 και IMAP4, αλλά είναι μάλλον απίθανο να εμφανιστούν προβλήματα σε όσους έχουν providers που χρησιμοποιούν το πρωτόκολλο MAPI (αν και η Microsoft συμβουλεύει όλους τους χρήστες να πάρουν τα μέτρα τους).

Οσοι δεν πληρούν τις προϋποθέσεις που αναφέρθηκαν πρέπει να κατεβάσουν και να εγκαταστήσουν το patch της εταιρίας που διορθώνει το πρόβλημα (στη διεύθυνση: http://www.microsoft.com/windows/ie/



download/critical/patch9.htm) ή να προχωρήσουν στην εγκατάσταση του Internet Explorer 5.01 Service Pack 1 ή του Internet Explorer 5.5. Μόνο τότε θα μπορούν να αισθάνονται ασφαλείς από αυτό το bug!

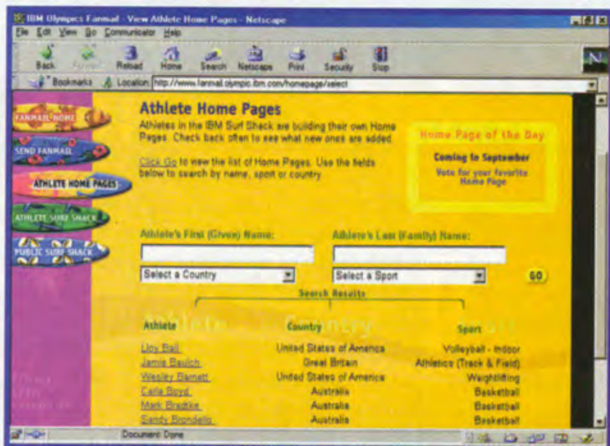
Για όσους χρησιμοποιούν Windows 2000 τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά. Και αυτοί μπορούν να εγκαταστήσουν το patch ή να απεγκαταστήσουν τον Internet Explorer 5.5 και μετά να εγκαταστήσουν το IE 5.01 Service Pack 1. Μάλιστα, η εταιρία αναφέρει στην ανακοίνωσή της ότι το Windows 2000 Service Pack 1 (ακόμη δεν έχει κυκλοφορήσει!) θα διορθώνει όλα τα σχετικά προβλήματα.

Οπως θα έχετε ήδη καταλάβει, το πρόβλημα δεν είναι καθόλου αμελητέο, καθώς είναι η πρώτη φορά που ένα e-mail μπορεί να είναι επικίνδυνο χωρίς καν να ανοιχτεί. Και βέβαια, ακόμη και αν η Microsoft διορθώσει όλα τα προβλήματα, τίποτα δεν μας πείθει ότι στο μέλλον δεν πρόκειται να αντιμετωπίσουμε παρόμοια προβλήματα με τις "απροσεξίες" της εταιρίας.

Το ζήτημα, εξάλλου, αναδεικνύει ακόμη μία πτυχή του προβλήματος, την οποία έχουμε θίξει σε παλαιότερο τεύχος. Αναφέρομαι στη γενικότερη συμπεριφορά της Microsoft έναντι των καταναλωτών. Εκμεταλλευόμενη τη μονοπωλιακή θέση της στην παγκόσμια αγορά της πληροφορικής, η εταιρία μπορεί να κάνει τέτοια "λάθη" χωρίς την παραμικρή συνέπεια. Μπορεί, δηλαδή, να φτιάχνει λειτουργικά συστήματα που "κολλάνε" και mail clients που ανοίγουν διάπλατα τις πόρτες στους κακόβουλους και να μην "ιδρώνει το αυτί της". Πού αλλού θα στραφεί κανείς όταν είναι πλέον "must" τα Windows και ο Internet Explorer, τα οποία εξάλλου βρίσκονται προεγκατεστημένα στον υπολογιστή του; Από τη μία τα Windows δεν έχουν κανέναν σοβαρό αντίπαλο για όποιον θέλει να χρησιμοποιεί όλα τα προγράμματα "τελευταίας εσοδείας" -και φυσικά όλα τα καινούρια παιχνίδια- και από την άλλη, όταν ο Explorer (με το Outlook) είναι ήδη στον υπολογιστή έτοιμος για χρήση, ποιος από τους νέους χρήστες θα ασχοληθεί να ψάξει για άλλα παρεμφερή προγράμματα που μπορεί να κάνουν και καλύτερη δουλειά;



H Microsoft είναι σε θέση, λοιπόν, να διαπιστώνει εκ των υστέρων τόσο σοβαρά προβλήματα και να τα επιλύει με την απλή έκδοση ενός patch, το οποίο πρέπει να κατεβάσετε από το site της. Πληροφορεί κανείς ποτέ τον καταναλωτή ότι για ένα πρόγραμμα που πληρώνει άμεσα ή έμμεσα θα πρέπει αργότερα να βρει και τα αντίστοιχα patches, ώστε αυτό να δουλεύει σωστά; Εχει αναφέρει ποτέ σε διαφήμισή της η Microsoft ότι, αφού κανείς αγοράσει τα Windows 2000, θα πρέπει ύστερα να προμηθευτεί και το Service Pack 1, το Service Pack 2, 3, 4, 5, 6, 10, 20, 100, 5000 κ.ο.κ.;





Αυτά είναι τα προβλήματα του μονοπωλίου, τα οποία πολύ αμφιβάλλω αν θα λυθούν στην πράξη με τον κατακερματισμό της Microsoft. Οσο δεν υπάρχει αντίπαλος που να μπορεί να αντιταχθεί εμπράκτως και με δύναμη στον κολοσσό, τα Service Packs και τα patches θα είναι στην ημερήσια διάταξη κάθε προγράμματος.

Η ΟΛΥΜΠΙΑΚΗ ΦΛΟΓΑ



Στη διεύθυνση http://www.olympics.com/eng/about /torch/index.html?/eng/about/torch/home.html οι διοργανωτές των Ολυμπιακών Αγώνων έχουν δημιουργήσει μερικές Web pages που ασχολούνται με τη διαδρομή της Φλόγας, κρατώντας καθημερινό ημερολόγιο πορείας και αναφέροντας το καθημερινό πρόγραμμά της, μέχρι και τις 15 Σεπτέμβρη, οπότε αναμένεται η τελετή έναρξης της Ολυμπιάδας. Οι σελίδες που είναι αφιερωμένες στη Φλόγα εντάσσονται στο site της Ολυμπιάδας του Σίντνεϊ (www.olympics. com). Οι πληροφορίες που μπορείτε να βρείτε σχετικά με τον πυρσό της Ολυμπιάδας είναι πολλές και ενδιαφέρουσες, ενώ, αν σκοπεύετε να ταξιδέψετε στην Αυστραλία, μπορείτε να δείτε από ποιες περιοχές θα περνά ο πυρσός κάθε μέρα (μέχρι τις 15 Σεπτέμβρη) και με ποιες εκδηλώσεις θα συνοδεύεται η παρουσία του σε κάθε πόλη.





ΣΤΕΙΛΤΕ E-MAIL ΣΤΟΥΣ ΟΛΥΜΠΙΟΝΙΚΕΣ

Τη στιγμή που θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές, οι Ολυμπιακοί Αγώνες του Σίντνεϊ θα είναι προ των πυλών. Το μέγιστο αθλητικό γεγονός του πλανήτη θα ετοιμάζεται να ανοίξει την αγκαλιά του στους κορυφαίους αθλητές όλου του κόσμου. Αν και το ρομαντικό αθλητικό στοιχείο έχει αρχίσει εδώ και χρόνια να υποχωρεί μπροστά στο χρήμα, τα αναβολικά και τη διαφήμιση, εντούτοις η Ολυμπιάδα δεν έχει χάσει την αίγλη της. Συνεχίζει ακόμη να προσελκύει το ενδιαφέρον πλήθους φίλων του αθλητισμού, προσφέροντας θέαμα και συγκίνηση για την προσπάθεια όλων των συμμετεχόντων.

Η νέα τεχνολογία δίνει τώρα την ευκαιρία για επικοινωνία μεταξύ των αθλητών που θα συμμετάσχουν στους αγώνες και του κοινού που ενδιαφέρεται γι' αυτούς. Θα μπορούσε, εξάλλου, να λείπει το Internet από τους Ολυμπιακούς Αγώνες εν έτει 2000; Οχι, βέβαια. Για τη σύνδεση των αθλητών με το κοινό φροντίζει η IBM, η οποία φέρνει το Internet μέσα στο ολυμπιακό χωριό. Στην "καρδιά" του χωριού θα υπάρχει αυτό που η εταιρία ονομάζει Athlete Surf Shack, ο τόπος, δηλαδή, όπου οι αθλητές θα μπορούν να επικοινωνούν μέσω e-mail, καθώς και να δημιουργούν τις προσωπικές ιστοσελίδες τους. Εσείς μπορείτε εύκολα, απλά και ανέξοδα να στείλετε μηνύματα στους αθλητές και να περιμένετε τις απαντήσεις τους μέσω του FanMail (www.fanmail. olympic. ibm.com).

Στη διάθεσή σας βρίσκονται αρκετές επιλογές για να επικοινωνήσετε με τους αθλητές των Ολυμπιακών Αγώνων: μπορείτε να στείλετε μήνυμα σε έναν αθλητή, σε μία ομάδα (για παράδειγμα, στην ομάδα μπάσκετ των ΗΠΑ), σε όλους τους αθλητές μίας χώρας ή και σε όλους τους αθλητές που θα συμμετάσχουν στους Ολυμπιακούς Αγώνες. Κάποιοι αθλητές έχουν ήδη δημιουργήσει τις προσωπικές τους Web pages στον κόμβο του FanMail, τις οποίες μπορείτε να δείτε μέσω της αντίστοιχης επιλογής (όταν μπήκα στο site, οι αθλητές με home page ήταν λίγοι, αλλά φαντάζομαι ότι όσο πλησιάζουμε στους αγώνες θα αυξάνουν). Μάλιστα, οι επισκέπτες του site θα μπορούν κατά τη διάρκεια των αγώνων να βλέπουν μέσω web cam απόψεις από τη δράση του Surf Shack, έχοντας έτσι την ευκαιρία να δουν και live τους αθλητές που θα σερφάρουν στο Δίκτυο όλη την ημέρα (ανάμεσα στις προπονήσεις, τις συνεντεύξεις και τους αγώνες!).

Αν, λοιπόν, θέλετε να επικοινωνήσετε με έναν αθλητή, να του στείλετε συγχαρητήρια ή να του δώσετε κουράγιο και να τον εμψυχώσετε, μπορείτε να επισκεφτείτε τη διεύθυνση του FanMail και να γράψετε το μήνυμά σας στην αντίστοιχη φόρμα. Ναι, το όνειρό σας να γνωρίσετε τη γυναικεία ομάδα κολύμβησης της Αυστραλίας παίρνει πλέον σάρκα και οστά!

ΤΑ ΕΠΤΑ ΘΑΝΑΣΙΜΑ ΑΜΑΡΤΗΜΑΤΑ ΤΩΝ E-MAILS

Αφότου διάφορες αμερικανικές εταιρίες απέλυσαν εργαζομένους τους, διότι διακινούσαν υβριστικό, ενοχλητικό ή άλλο υλικό μέσω e-mails, η εταιρία Employment Law Learning Technologies, η οποία δραστηριοποιείται στο χώρο των συμβούλων επιχειρήσεων, εξέδωσε κατάλογο με τα επτά σημαντικότερα λάθη που κάνουν οι εργαζόμενοι. Εχει ενδιαφέρον να τα δούμε.

1. Τα e-mails μπορούν να διαγραφούν: Στην πραγματικότητα, με σχετικά utilities ή με τον έλεγχο των computers των παραληπτών μπορούν σχεδόν πάντα να ανακτηθούν.

2. Τα e-mails "χάνονται" ανάμεσα στα εκατομμύρια που διακινούνται στο Internet: Στην πραγματικότητα, εξελιγμένα "ψαχτήρια", όπως το Carnivore του FBI, μπορούν να βρουν οποιοδήποτε μήνυμα από τον οποιονδήποτε.

3. Τα e-mails πηγαίνουν μόνο στους παραλήπτες τους: Στην πραγματικότητα, τα e-mails πολλές φορές φτάνουν και σε ανθρώπους που δεν γνωρίζονται μέσω της γνωστής επιλογής Forward.

4. Τα σχόλια που γίνονται μέσα σε e-mails δεν έχουν μεγάλη δύναμη: Στην πραγματικότητα, τέτοια σχόλια μπορούν να θεωρηθούν απειλητικά ή ενοχλητικά, ακόμη και αν ο αποστολέας δεν τα εννοούσε έτσι. Ειδικά σε χώρους εργασίας, η υποτιμητική αναφορά σε κάποιον άλλον εργαζόμενο μπορεί να αποτελέσει λόγο απόλυσης.

5. Μπορείτε να στέλνετε e-mails από τη δουλειά με προσωπικό περιεχόμενο: Στην πραγματικότητα, όταν ένα μήνυμα στέλνεται από εταιρικά συστήματα θεωρείται (νομικά) ως επίσημη επιχειρησιακή επικοινωνία ανεξαρτήτως του περιεχομένου του. Δυνητικά, λοιπόν, εκτίθεται κανείς αν χρησιμοποιεί τα συστήματα της εταιρίας του για να στέλνει e-mails σε φίλους.

6. Τα ιδιωτικά μηνύματα είναι ιδιωτικά: Στην πραγματικότητα, τα e-mails μπορούν να προσπελαστούν ως μέρος αστυνομικής έρευνας και μπορούν να επιφέρουν κυρώσεις στους αποστολείς.

7. Η ταυτότητά σας προστατεύεται μέσω των επικοινωνιών με e-mails: Στην πραγματικότητα, δεν είναι και τόσο δύσκολο να υποδυθεί κανείς κάποιον άλλον αντιγράφοντας την ταυτότητά του.

ΠΑΕΙ ΚΙ ΑΥΤΟ ΤΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ...

Δεν θέλω να γίνομαι δυσάρεστος ούτε να πενθώ το καλοκαίρι που φεύγει. Επίσης, πάντα απεχθανόμουν την ευχή "καλό χειμώνα", η οποία από τα μέσα του Αυγούστου αρχίζει να δίνει και να παίρνει στις... κοσμικές συγκεντρώσεις. Ωστόσο, είμαι αναγκασμένος να πω δυο λόγια για το καλοκαίρι που μας έφυγε. Τα κεφάλια μέσα, λοιπόν, αφού σχολεία, σχολές και δουλειές μάς αναγκάζουν να ξεχάσουμε ό,τι ωραίο ζήσαμε αυτούς τους δύο μήνες ελευθερίας. Εντάξει, τα πράγματα δεν είναι και τόσο τραγικά, αλλά κάθε τέτοια περίοδος είναι λίγο περίεργη για όλους όσοι έχουν υποχρεώσεις στις οποίες είναι αναγκασμένοι να επιστρέψουν.

Αντε, καλή επιστροφή σε όλους, καλή πρόοδο στους μαθητές, και καλά κρασιά ...γενικώς. PC

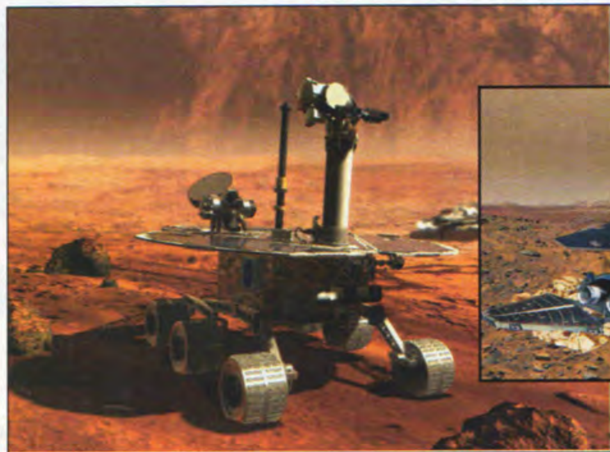
Πάει κι αυτό το καλοκαιράκι... Τέσσερις μήνες έμειναν ακόμα για να φτάσουμε στο τέλος του σωτήριου έτους 2000, και τα νέα από τους χώρους της επιστήμης, της έρευνας και της τεχνολογίας ολοένα πληθαίνουν. Για να δούμε τι θα δούμε, λοιπόν...

Δύο τζιπάκια για τον Αρη

Θυμάστε που σας γράφαμε στο προηγούμενο τεύχος για τις αποστολές προς τον Αρη που ανέμεναν την έγκριση της NASA; Ε, λοιπόν, η πολυπόθητη στιγμή της τελικής απόφασης έφτασε, and the winner is... ένας απόγονος του Sojourner εις διπλούν! Ναι, οι αρμόδιοι της Αμερικανικής Διαστημικής Εταιρίας θα εκτοξεύσουν τελικά το 2003 όχι ένα, αλλά δύο διαστημόπλοια που θα φτάσουν τον επόμενο χρόνο στον Κόκκινο Πλανήτη, καθένα από τα οποία θα περιλαμβάνει και ένα ρομποτικό όχημα τύπου Sojourner. Στόχος είναι τα δύο τζιπάκια να κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα στην επιφάνεια του Αρη το 2004, καθένα σε διαφορετική περιοχή.

Οι αρμόδιοι της Αμερικανικής Διαστημικής Εταιρίας θα εκτοξεύσουν τελικά το 2003 όχι ένα, αλλά δύο διαστημόπλοια που θα φτάσουν τον επόμενο χρόνο στον Κόκκινο Πλανήτη, καθένα από τα οποία θα περιλαμβάνει και ένα ρομποτικό όχημα τύπου Sojourner.

Βέβαια, η τολμηρή αυτή απόφαση της NASA δεν αναμένεται να υλοποιηθεί τόσο εύκολα, αφού το κόστος για τα δύο τζιπάκια και τις διαπλανητικές... βόλτες τους προβλέπεται να αγγίξει τα 600 εκατομμύρια δολάρια, υπερβαίνοντας κατά 200 εκατομμύρια δολάρια τον προϋπολογισμό της εταιρίας για αυτό το ταξίδι. Ωστόσο, όπως δήλωσε σημαίνον στέλεχος της NASA, τα επιπλέον χρήματα που θα απαιτηθούν θα καλυφθούν από ιδιωτικές χρηματοδοτήσεις, ενώ δεν θα ζητηθεί κανένα έκτακτο κονδύλι από το αμερικανικό κράτος. Τα τζιπάκια θα διαθέτουν 10 κάμερες έκαστο, θα είναι σε θέση να καλύψουν απόσταση 91 μέτρων ημερησίως (όση, δηλαδή, διήνυσε ο Sojourner από τη στιγμή της καθόδου του από τον Pathfinder μέχρι να χαθεί η επαφή μαζί του) και όλες οι κινήσεις τους θα μεταδίδονται συνεχώς live μέσω του World Wide Web. Ευχόμαστε αυτή τη φορά να πάνε όλα καλά και να μην έχουμε άλλα παρατράγουδα, όπως στις τελευταίες απόπειρες της NASA να προσεγγίσει τον Αρη και τα μυστικά του...







Η ώρα της έκρηξης

Το μελετάγαμε από δω, το μελετάγαμε από κει, τελικά είχαμε δεν είχαμε το γκαντεμιάσαμε το πράγμα. Αναφερόμαστε στο ηφαίστειο Oyama της ιαπωνικής νήσου Miyakejima που τους τελευταίους μήνες βρισκόταν σε διαρκή αναβρασμό, σκορπίζοντας το φόβο στους 4.000 κατοίκους της περιοχής. Γράφαμε, λοιπόν, τον Ιούλιο πως "ο κίνδυνος μίας μεγάλης έκρηξης ολοένα αυξάνεται". Ε, και να την που τελικά έγινε: Στις 18 Αυγούστου, το Oyama αποφάσισε να "δείξει τα δόντια του" δημιουργώντας σύννεφα καπνού που έφτασαν σε ύψος τα 8.000 μέτρα! Τα σπίτια 2.162 ντόπιων εκκενώθηκαν και γέμισαν τα τοπικά καταφύγια, ενώ δεν υπήρξαν αναφορές για θύματα από την έκρηξη.

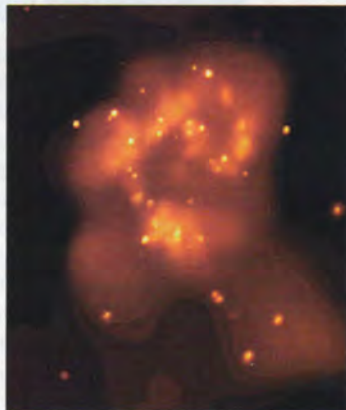
Στις 18 Αυγούστου, το Oyama αποφάσισε να "δείξει τα δόντια του" δημιουργώντας σύννεφα καπνού που έφτασαν σε ύψος τα 8.000 μέτρα!

Σημειωτέον πως το εν λόγω ηφαίστειο δεν απασχολεί για πρώτη φορά την ιαπωνική και διεθνή κοινή γνώμη: Το 1940 11 άνθρωποι έχασαν τη ζωή τους από τη λάβα που ξεχύθηκε μετά από μία έκρηξη του Oyama, ενώ το 1983 σε αντίστοιχο γεγονός καταστράφηκαν 400 οικίες. Αυτή τη φορά, πάντως, φαίνεται πως οι φίλοι μας οι Ιάπωνες τη γλίτωσαν φθηνά. Μακριά από μας, παιδιά. Τη Σαντορίνη τη θέλουμε μόνο για διακοπές και "ηλιοβασιλέματα γεμάτα αναμνήσεις"...



Πρώτα γενέθλια για το Chandra

Πριν από μερικές ημέρες, και συγκεκριμένα στις 19 Αυγούστου, το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο ακτίνων X Chandra γιόρτασε τον πρώτο χρόνο λειτουργίας του και μάλιστα με εντυπωσιακό τρόπο: τραβώντας μία θεαματική και, βέβαια, εξαιρετικά ενδιαφέρουσα από κάθε άποψη φωτογραφία, που δείχνει τη συγχώνευση δύο γαλαξιών στον αστερισμό Corvus, με αποτέλεσμα την έκλυση τεράστιων και λαμπρότατων φυσαλίδων, καθεμία από τις οποίες έχει διάμετρο αρκετές χιλιάδες έτη φωτός! Οι δύο γαλαξίες βρίσκονται σε απόσταση 60 εκατομμυρίων ετών φωτός από τη Γη και η παρακολούθηση της συγχώνευσής τους μπορεί να βοηθήσει τους αστρονόμους να κατανοήσουν καλύτερα τους τρόπους με τους οποίους σχηματίστηκαν οι πρώτοι γαλαξίες πριν από 15 δισεκατομμύρια χρόνια.



Πριν από μερικές ημέρες, και συγκεκριμένα στις 19 Αυγούστου, το περίφημο διαστημικό τηλεσκόπιο ακτίνων X Chandra γιόρτασε τον πρώτο χρόνο λειτουργίας του.

Το όνομα του τηλεσκόπιου προέρχεται από τον διάσημο Ινδοαμερικανό αστροφυσικό Subrahmanyan Chandrasekhar, γνωστότερου ως Chandra (1910-1995), στη μνήμη του οποίου είναι αφιερωμένο. Το 1983 ο Chandra τιμήθηκε με το βραβείο Νόμπελ για τις μελέτες του σχετικά με τη δομή και την εξελικτική πορεία των άστρων.

Ευτυχισμένα γενέθλια, λοιπόν, για τον διαστημικό φίλο μας, και μακάρι να σβήσει ακόμα πολλά πολλά κεράκια στο μέλλον!



Σύλληψη μελών της Greenpeace

Αίσθηση προκάλεσε στο διεθνή, έντυπο και ηλεκτρονικό, Τύπο η είδηση της σύλληψης 12 μελών της Greenpeace στην Ελλάδα που διαμαρτύρονταν για τις τροφές-προϊόντα γενετικής μηχανικής. Το γεγονός μεταδόθηκε μέσω των ειδησεογραφικών πρακτορείων και στα περισσότερα μεγάλα Internet portals, δημιουργώντας μία οπωσδήποτε όχι και τόσο ιδανική εικόνα για τη χώρα μας.

12 μέλη της Greenpeace, 7 Ελληνες και 5 από άλλες χώρες (Βρετανία, Γερμανία και Αυστραλία) αλυσοδέθηκαν στις πύλες του εργοστασίου παραγωγής σόγιας στην Εύβοια, για να συλληφθούν στη συνέχεια από την αστυνομία για "διατάραξη ειρήνης" μετά από μήνυση της εταιρίας.

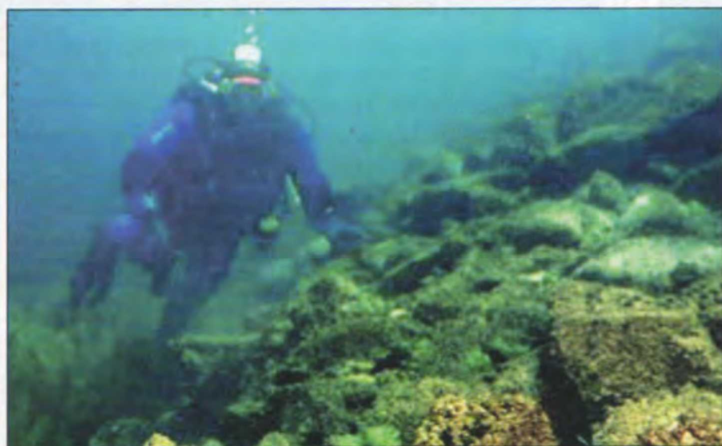


Τα 12 μέλη της Greenpeace, 7 Ελληνες και 5 από άλλες χώρες (Βρετανία, Γερμανία και Αυστραλία) αλυσοδέθηκαν στις πύλες του εργοστασίου παραγωγής σόγιας στην Εύβοια, για να συλληφθούν στη συνέχεια από την αστυνομία για "διατάραξη ειρήνης" μετά από μήνυση της εταιρίας. Το αίτημα των ακτιβιστών της Greenpeace ήταν να λάβουν επίσημη διαβεβαίωση από την εταιρία (Σόγια Ελλάς) πως τα προϊόντα της δεν είναι γενετικώς μεταλλαγμένα· δεν έλαβαν όμως καμία απάντηση από τους υπευθύνους.



Η ευαισθητοποίηση για το θέμα αυτό είναι σίγουρα απαραίτητη, μετά μάλιστα από τις εισηγήσεις που γίνονται τελευταία στα όργανα της Ευρωπαϊκής Ενωσης να καταργηθεί ακόμα και η ειδική ένδειξη, η οποία υπάρχει σήμερα στις ετικέτες των προϊόντων που περιέχουν γενετικά τροποποιημένα υλικά. Αν ξέραμε τι τρώμε...

Αρχαίος ναός στη λίμνη Τιτικάκα



Η λίμνη Τιτικάκα στα σύνορα Βολιβίας και Περού είναι, εκτός από ένας σημαντικός βιότοπος, και μία περιοχή βαρύνουσας αρχαιολογικής σημασίας, όπως άλλωστε μπορεί να σας διαβεβαιώσει και ο Αντρέας Τσουρινάκης που την επισκέφθηκε πριν από μερικά χρόνια. Το τελευταίο δεκαήμερο του Αυγούστου ανακαλύφθηκαν μάλιστα εκεί τα ερείπια ενός αρχαίου ναού που, σύμφωνα με τις πρώτες εκτιμήσεις, χτίστηκε πριν από 1.000-1.500 χρόνια!

Το τελευταίο δεκαήμερο του Αυγούστου ανακαλύφθηκαν στη λίμνη Τιτικάκα τα ερείπια ενός αρχαίου ναού που, σύμφωνα με τις πρώτες εκτιμήσεις, χτίστηκε πριν από 1.000-1.500 χρόνια!

Οι σχετικές υποβρύχιες έρευνες έγιναν από την αποστολή "Atahuallpa 2000", αρχηγός της οποίας είναι ο Ιταλός επιστήμονας Lorenzo Apis. Ο ναός έχει μήκος 200μ. και πλάτος 50μ., ενώ βρέθηκαν ακόμα ένας δρόμος που χρονολογείται πριν από την εποχή των Ινκας, ένα τείχος μήκους 800μ. και άλλα ενδιαφέροντα ευρήματα.

Σκοπός της αποστολής είναι να ανασύρει από το βυθό το ναό και να δημοσιεύσει τον Νοέμβριο αναλυτική μελέτη με αντικείμενο την υποβρύχια έρευνα που διεξήγαγε στη λίμνη Τιτικάκα και τα αποτελέσματά της. Φυσικά, τα αναμένουμε και εμείς, αφού οι αρχαίοι πολιτισμοί δεν θα πάψουν ποτέ να μας καταπλήσσουν και να μας γοητεύουν...



Η Microsoft... στο διάστημα!

Οχι, ο γνωστός κολοσσός του software (και όχι μόνον) δεν σκέφτεται -προς το παρόν τουλάχιστον- να μεταφέρει τα γραφεία του στη Σελήνη ή τον Αρη για να γλιτώσει από τους ομοσπονδιακούς δικαστές που τον κυνηγάνε. Απλώς δύο από τα στελέχη της εταιρίας συνδράμουν οικονομικά στην κατασκευή ενός νέου υπερ-αστεροσκοπείου που πιστεύεται ότι θα βοηθήσει σημαντικά στις προσπάθειες για αναζήτηση εξωγήινης ζωής.

Πρόκειται για τον συνιδρυτή της Microsoft Paul Allen, που προσέφερε 11,5 εκατομμύρια δολάρια, και τον Nathan Myhrvold, πρώην διευθυντή Τεχνολογιών της εταιρίας, ο οποίος συμμετέχει στο project με... μόλις 1 εκατομμύριο δολάρια (συνολικά απαιτούνται για την ολοκλήρωση του Αστεροσκοπείου 26 εκατομμύρια). Το Αστεροσκοπείο Allen, όπως ονομάστηκε προς τιμήν του ευεργέτη του, θα υπάγεται στο Ινστιτούτο SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence) και, σύμφωνα με τις δηλώσεις στελεχών του ίδιου του Ινστιτούτου, θα αποτελεί "το πιο ισχυρό όργανο που διαθέτουμε για να αναζητήσουμε σήματα από πολιτισμούς σε άλλα σημεία του γαλαξία μας". Το Allen δεν προβλέπεται να τεθεί σε λειτουργία πριν από το 2005, ενώ είναι μέχρι στιγμής άγνωστο αν ο Bill Gates θα απαντήσει στην πρόκληση αυτή του πρώην συνεταίρου του με κάποια εξίσου εντυπωσιακή ενέργεια. Λέτε να πεισμώσει και να χρηματοδοτήσει, ας πούμε, την πρώτη αποστολή ανθρώπου στον Αρη; Χμ... και τι λειτουργικό θα τρέχει άραγε ο υπολογιστής του διαστημόπλοιου που θα τον μεταφέρει; Μπρρρ! Τρέμω και μόνο που το σκέφτομαι!

Το Αστεροσκοπείο Allen θα αποτελεί "το πιο ισχυρό όργανο που διαθέτουμε για να αναζητήσουμε σήματα από πολιτισμούς σε άλλα σημεία του γαλαξία μας".



X-Files: Ολα έτοιμα για τον 8ο κύκλο!

Ο Chris Carter και οι υπόλοιποι συντελεστές της δημοφιλέστατης σειράς των X-Files ετοιμάζουν πυρετωδώς τα νέα επεισόδια του όγδοου κύκλου που θα αρχίσουν να προβάλλονται στις ΗΠΑ τον Νοέμβριο και θα είναι συνολικά 20 (για την Ελλάδα φυσικά... ούτε που να το σκέφτεστε! Εμείς έχουμε τηλεοπτικές πολιτιστικές ανταλλαγές μονάχα με τη Βραζιλία). Ας δούμε μαζί τα νεότερα που έχουν προκύψει, αφού πρώτα σας προειδοποιήσω πως ακολουθούν... heavy spoilers!

- Ο David Duchovny τελικά θα εμφανιστεί σε έντεκα επεισόδια, στα οποία συμπεριλαμβάνεται και το εισαγωγικό του νέου κύκλου. Για όσους δεν το γνωρίζουν, στο τελευταίο επεισόδιο του έβδομου κύκλου ο Mulder ανεβαίνει οικειοθελώς στο διαστημόπλοιο των εξωγήινων και αποχωρεί από τον... πλανήτη μας μαζί με τον Bounty Hunter και διάφορους abductees, ενώ η Scully ανακοινώνει στον Skinner πως είναι έγκυος, χωρίς όμως να αποκαλύπτει από ποιον, και ο Cancer Man (υποτίθεται ότι) σκοτώνεται από τον Krycek με τη μέθοδο της... πτώσης από τις σκάλες! Σιγά, το πιστέψαμε τώρα...

- Προστίθεται ένα νέο μέλος στο βασικό καστ των X-Files, κάτι ας πούμε σαν νέος παρτενέρ της Scully (αν και ο Chris Carter δηλώνει πως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι, τουλάχιστον από την αρχή), ο Agent John Doggett, τον οποίο ενσαρκώνει ο ηθοποιός Robert Patrick, γνωστός από το ρόλο του "κακού"

Νέο μέλος στο βασικό καστ των X-Files, ο Agent John Doggett, τον οποίο ενσαρκώνει ο ηθοποιός Robert Patrick, γνωστός από το ρόλο του "κακού" Εξολοθρευτή στο "Terminator 2"!





Εξολοθρευτή στο "Terminator 2"!

- Σύμφωνα με δηλώσεις του ίδιου του Carter, ο William B. Davis θα εμφανιστεί οπωσδήποτε τουλάχιστον σε ένα επεισόδιο ακόμα -ζωντανός ή νεκρός-, ο Mitch Pileggi θα έχει μεγαλύτερη συμμετοχή στο σίριαλ, ενώ η νέα σειρά με πρωταγωνιστές τους Lone Gunmen θα ξεκινήσει τελικά να προβάλλεται τον Μάρτιο και ο πρώτος κύκλος της θα αποτελείται μόνο από δεκατρία επεισόδια.

Αυτά προς το παρόν εν περιλήψει (αν σας έγραφα όλα όσα ήθελα, δεν θα με έφτανε η στήλη - για να μην πω το περιοδικό). Θα σας κρατάμε, φυσικά, ενήμερους για οτιδήποτε νεότερο ήθελε προκύψει...

Παγίδα για... τέρας!

Στη λίμνη Seljord της Νότιας Νορβηγίας φημολογείται πως διαμένει ένας πρώτος ξάδερφος της περιβόητης Nessie -ή τέρας του Loch Ness, αν θέλετε-, ο Selma. Ε, τι πιο φυσιολογικό λοιπόν από το να οργανωθεί ένα... διεθνές κυνήγι του από κυνηγούς τεράτων που προέρχονται από διάφορες χώρες του πλανήτη; Κι όμως, έγινε κι αυτό! Μία ομάδα 12 ειδικών από τη Νορβηγία, τη Σουηδία, τον Καναδά και το Βέλγιο έστησε μία τεράστια παγίδα με δόλωμα που πιστεύεται ότι θα προσελκύσει τον Selma, ενώ δύο βιολόγοι από το Πανεπιστήμιο



Μία ομάδα 12 ειδικών από τη Νορβηγία, τη Σουηδία, τον Καναδά και το Βέλγιο έστησε μία τεράστια παγίδα με δόλωμα που πιστεύεται ότι θα προσελκύσει τον Selma, ενώ δύο βιολόγοι από το Πανεπιστήμιο του Οσλο βρίσκονται σε ετοιμότητα προκειμένου να πάρουν δείγματα DNA.

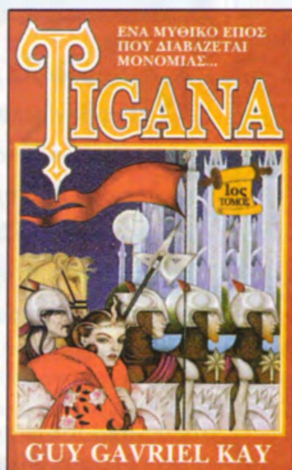
του Οσλο βρίσκονται σε ετοιμότητα προκειμένου να πάρουν δείγματα DNA και να εξετάσουν το τέρας, αν τελικά πέσει στην παγίδα. Μία μετακινούμενη πλατφόρμα, τέλος, μπορεί να προσαρμόσει τη θέση της παγίδας ανάλογα με τα σήματα που θα δώσουν διάφοροι αισθητήρες που είναι διάσπαρτοι στην περιοχή. Σημειωτέον πως οι Νορβηγοί έχουν αρκετά μεγάλη παράδοση στην κρυπτοζωολογία - δείτε και στη συνοδευτική φωτογραφία το εξώφυλλο ενός σχετικού βιβλίου που κυκλοφόρησε πρόσφατα στη σκανδιναβική χώρα.

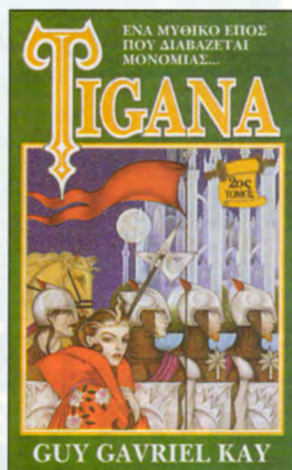
Οι πρώτες αναφορές για τον Selma έγιναν γύρω στα 1750, και σήμερα αποτελεί -αν μη τι άλλο- μία σημαντική τουριστική ατραξιόν. Οι περισσότερες μαρτυρίες τον περιγράφουν σαν ένα γιγαντιαίο αποκρουστικό ερπετό, με κεφάλι αλόγου. Βρε παιδιά, τζάμπα ψάχνετε στου διαόλου τη μάνα: Εδώ τον έχουμε και λέγεται Πατρίκος...

PC

MASTER O

Ο Guy Gavriel Kay γεννήθηκε και μεγάλωσε στον Καναδά. Εδώ και χρόνια ζει στο Τορόντο και εργάζεται ως συγγραφέας και παραγωγός στο CBC Radio. Είναι πτυχιούχος Νομικής από το Πανεπιστήμιο του Τορόντο. Για τη συγγραφή των έργων του ταξιδεύει συχνά σε ολόκληρο τον κόσμο. Οι εκδόσεις Anubis έχουν εκδώσει στα ελληνικά τα έργα του, τα οποία απολαμβάνουν μεγάλης επιτυχίας, καθώς ο συγγραφέας θεωρείται από τους λίγους στο είδος του.



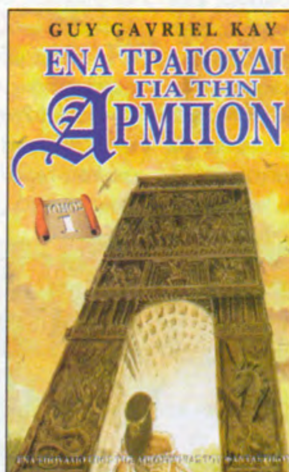


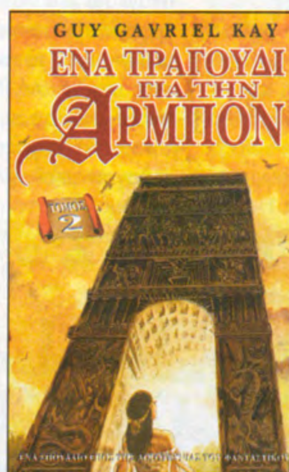
F FANTASY











Για να παραγγείλετε τα βιβλία, συμπληρώστε το κουπόνι στη σελίδα 163 του περιοδικού.

Συσκευές ελέγχου

Πληκτρολόγια και ποντίκια της Microsoft

Ο έλεγχος ενός υπολογιστή γίνεται κατά βάση από δύο συσκευές, οι οποίες συναντώνται σε όλα τα PCs που κυκλοφορούν: το πληκτρολόγιο και το ποντίκι. Πρόκειται για τους πλέον απαραίτητους βοηθούς του χρήστη, οι οποίοι του επιτρέπουν με ευκολία και ταχύτητα να ολοκληρώνει τις εργασίες του.

Του Δημήτρη Καρέτσου
dimcar@compulink.gr

Μεταξύ των δύο, το πληκτρολόγιο υπήρξε η πρώτη συσκευή ελέγχου. Στο πρώτο IBM XT το πληκτρολόγιο δεν είχε καμία σχέση με τις σημερινές συσκευές, καθώς είχε μόλις 84 πλήκτρα και σαφώς όχι την ευχρηστία των σημερινών απογόνων του. Ομως το λειτουργικό σύστημα της εποχής, το DOS, δεν μπορούσε να ελεγχθεί με κανέναν άλλον τρόπο και έτσι το πληκτρολόγιο έγινε ο αχώριστος σύντροφος κάθε χρήστη. Κάποια στιγμή αυξήθηκαν τα πλήκτρα του και από 84 έγιναν 101, καθώς προστέθηκε το αριθμητικό πληκτρολόγιο. Οταν εμφανίστηκαν τα πρώτα Windows, άρχισε να γίνεται αντιληπτό ότι είναι αναγκαίο ένα νέο μέσο ελέγχου. Κάπως έτσι εμφανίστηκε το mouse, το οποίο αυτή τη στιγμή είναι ίσως το πιο απαραίτητο περιφερειακό ενός υπολογιστή. Το ποντίκι σε συνδυασμό με την ευχρηστία των Windows έδωσε τη δυνατότητα σε κάθε χρήστη να ελέγχει πολύ πιο εύκολα τον υπολογιστή του. Αρχικά τα ποντίκια είχαν δύο πλήκτρα, ωστόσο σήμερα έχουν προστεθεί τόσες δυνατότητες που δεν μπορεί να υπάρξει σύγκριση των προϊόντων στις δύο αυτές χρονικές περιόδους.

Η Microsoft είναι μακράν η μεγαλύτερη εταιρία παραγωγής software, ωστόσο έχει εισέλθει και σε μερικούς τομείς της βιομηχανίας του hardware. Μεταξύ άλλων, διαθέτει μία πλήρη γκάμα πληκτρολόγιων και ποντικιών που διαθέτουν πολλές δυνατότητες, οι οποίες προσανατολίζονται για χρήση με τα λειτουργικά συστήματα της εταιρίας. Τα προϊόντα της χαρακτηρίζονται όλα για την υψηλή ποιότητα κατασκευής και ξεχωρίζουν από τις απλές λύσεις που συναντώνται κατά κόρον στην αγορά.

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ

Η σειρά με τα πληκτρολόγια της εταιρίας περιλαμβάνει τέσσερα μοντέλα, τα Natural Keyboard Pro, Natural Keyboard Elite, Internet Keyboard και Internet Keyboard Pro. Το παλαιότερο από αυτά είναι το **Natural**



Μοντέλο	Αριθμός επιπλέον πλήκτρων	Interface	Διάθεση	Τιμή (+ΦΠΑ)
Natural Keyboard Pro	19	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	14.600
Natural Keyboard Elite	-	PS/2	Microsoft Ελλάς	-
Internet Keyboard	10	PS/2	Microsoft Ελλάς	6.700
Internet Keyboard Pro	19	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	12.200

ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ

Keyboard Elite. Το μοντέλο αυτό ξεχωρίζει αμέσως καθώς διαθέτει εκκεντρικό σχεδιασμό. Πρόκειται για ένα "σπαστό" πληκτρολόγιο, καθώς τα πλήκτρα δεν είναι τοποθετημένα παράλληλα, όπως σε όλα τα τυπικά πληκτρολόγια, αλλά υπό γωνία. Το πληκτρολόγιο ουσιαστικά είναι χωρισμένο σε δύο τμήματα τα οποία σχηματίζουν μεταξύ τους γωνία. Με αυτόν τον τρόπο τα χέρια τοποθετούνται ευκολότερα πάνω στα πλήκτρα και έτσι γίνεται ευκολότερος ο χειρισμός. Πέρα από τη διαφοροποίηση στην τοποθέτηση των πλήκτρων, το μοντέλο αυτό διαθέτει ειδική βάση στο κάτω άκρο του, στην οποία μπορεί ο χρήστης να στηρίζει τους καρπούς του. Η εργονομία του πληκτρολόγιου αυτού είναι ιδιαίτερα υψηλού επιπέδου. Το γεγονός ότι τα πλήκτρα είναι διαφορετικά τοποθετημένα σε σχέση με τον συνήθη τρόπο ίσως προβληματίσει πολλούς πατροπαράδοτους χρήστες, όπως ο υπογράφων. Ωστόσο, όταν κάποιος συνηθίσει αυτόν τον τρόπο ελέγχου, είναι πολύ πιο ξεκούραστος. Πρέπει να σημειώσουμε ότι το Natural Keyboard Elite συνδέεται τόσο μέσω της τυπικής PS/2 θύρας όσο και μέσω USB. Προτείνεται ο δεύτερος τρόπος, καθώς εξοικονομούνται IRQs.

Για όσους αναζητούν μερικές επιπλέον λειτουργίες, η Microsoft διαθέτει το **Natural Keyboard Pro**. Τούτο στηρίζεται στο σχεδιασμό του προηγούμενου μοντέλου. Ακολουθεί τον ίδιο τρόπο τοποθέτησης των πλήκτρων, ωστόσο προσφέρει πολλές περισσότερες λειτουργίες. Το μέγεθος του Natural Keyboard Pro διαφοροποιείται από το Natural Keyboard Elite, καθώς είναι σαφώς μεγαλύτερο. Ο λόγος είναι η προσθήκη μερικών ακόμα πλήκτρων στο επάνω μέρος της συσκευής. Πρόκειται για 19 επιπλέον πλήκτρα, καθένα από τα οποία αντιστοιχεί σε μία διαφορετική λειτουργία. Ετσι, διαθέτει μία σειρά από Internet πλήκτρα, τα οποία αντιστοιχούν στις λειτουργίες Back, Forward, Stop, Refresh, Search, Favorites και Home του browser. Επίσης, διαθέτει μία δεύτερη σειρά από multimedia πλήκτρα, τα οποία επιτρέπουν τις λειτουργίες Mute, Volume Down, Volume Up, Play/Pause, Stop, Previous Track, Next Track και Media. Υπάρχει ακόμα ένα πλήκτρο για την εκκίνηση του e-mail client, δύο προγραμματιζόμενα πλήκτρα και, τέλος, ένα sleep πλήκτρο, το οποίο ενεργοποιεί άμεσα τη λειτουργία suspend του υπολογιστή, εφόσον αυτός είναι ACPI συμβατός. Η χρησιμότητα όλων αυτών των πλήκτρων εξαρτάται άμεσα από κάθε χρήστη, καθώς μόνο εφόσον αυτός τα συνηθίσει, το πληκτρολόγιο θα αξίζει τα χρήματά του. Ωστόσο είναι καθαρά θέμα χρόνου. Ειδικά λειτουργίες, όπως αυξομείωση του ήχου ή έναρξη του e-mail client, συνηθίζονται γρήγορα και διευκολύνουν το χρήστη. Ακόμα ένα ενδιαφέρον στοιχείο του συγκεκριμένου πληκτρολόγιου είναι το γεγονός ότι διαθέτει USB hub δύο θέσεων. Ετσι, όταν αυτό συνδεθεί με τον υπολογιστή μέσω USB θύρας, δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να χρησιμοποιήσει ακόμα δύο θύρες, γεγονός αρκετά σημαντικό αν σκεφτεί κανείς πόσες USB συσκευές κυκλοφορούν. Πρέπει να σημειώσουμε ότι για να λειτουργήσουν τα επιπλέον πλήκτρα, χρειάζεται να γίνει εγκατάσταση των ειδικών drivers που διαθέτει η εταιρία. Ωστόσο, τόσο σε περιβάλλον Windows 98SE και Windows 2000 και εφόσον το πληκτρολόγιο είναι συνδεδεμένο μέσω της USB θύρας, το λειτουργικό το αναγνωρίζει αυτόματα και δίνει αμέσως τον έλεγχο των πλήκτρων, χωρίς όμως να είναι δυνατόν να προγραμματιστούν τα αντίστοιχα πλήκτρα. Για όσους αναζητούν το ίδιο πληκτρολόγιο στην παραδοσιακή μορφή του, η Microsoft έχει φροντίσει και διαθέτει το **Internet Keyboard Pro**, το οποίο είναι ακριβώς ίδιο με το προηγούμενο μοντέλο, έχοντας απλώς τη γνωστή διάταξη των πλήκτρων. Η τελευταία πρόταση της εταιρίας ακούει στο όνομα **Internet Keyboard** και πρόκειται για μία έκδοση του Internet Keyboard Pro με λιγότερα πλήκτρα. Υπάρχουν πλήκτρα για έλεγχο του browser, ένα πλήκτρο για την εκκίνηση του e-mail client, δύο προγραμματιζόμενα και ένα πλήκτρο sleep. Ακόμα, το Internet Keyboard δεν διαθέτει USB hub, ωστόσο χαρακτηρίζεται από την ίδια υψηλή ποιότητα κατασκευής που συναντάμε σε όλα τα μοντέλα της εταιρίας. Σε γενικές γραμμές τα προϊόντα της Microsoft αξίζουν της προσοχής σας. Ειδικά τα δύο κορυφαία, το Natural Keyboard Pro και το Internet Keyboard Pro, τα οποία πραγματικά δημιουργούν ένα διαφορετικό επίπεδο ελέγχου του υπολογιστή.

ΠΟΝΤΙΚΙΑ

Πέρα από τη σειρά με τα πληκτρολόγια, η Microsoft διαθέτει και μια σειρά με ποντίκια. Καθώς η ίδια έφερε στον κόσμο των PCs τα ποντίκια μέσω των Windows, όφειλε να διαθέτει και προϊόντα για να υποστηρίξει τις προσπάθειές της. Αν και διαθέτει μεγάλη γκάμα προϊόντων, θα ασχοληθούμε με τα κορυφαία, τη σειρά που υιοθετεί την τεχνολογία Intellieye. Η τεχνολογία αυτή είναι επαναστατική, καθώς για πρώτη φορά εμφανίζονται ποντίκια και που δεν διαθέτουν τη γνωστή μπίλια. Μέχρι τώρα η μπίλια αυτή υπήρξε



ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΑ

ΥΠΕΡ
- Αριστη εργονομία
- Επιπλέον πλήκτρα

ΚΑΤΑ
- Σχετικά υψηλές τιμές

ΠΟΝΤΙΚΙΑ					
Μοντέλο	**Αριθμός πλήκτρων**	**Wheel**	**Interface**	**Διάθεση**	**Τιμή +ΦΠΑ**
IntelliMouse with Intellieye	2	ΝΑΙ	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	10.900
IntelliMouse Optical	4	ΝΑΙ	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	14.700
IntelliMouse Explorer	4	ΝΑΙ	PS/2, USB	Microsoft Ελλάς	19.200

το μεγαλύτερο μαρτύριο των χρηστών υπολογιστών, επειδή σκονίζεται πολύ εύκολα, δεν προσφέρει την ακρίβεια που χρειάζεται και φυσικά δεν λειτουργεί σε κάθε επιφάνεια. Χάρη στην τεχνολογία Intellieye, τα προαναφερόμενα προβλήματα εξαλείφονται, καθώς η μπίλια αντικαταστάθηκε από μία CMOS ψηφιακή κάμερα, η οποία τραβάει 1.500 φωτογραφίες ανά δευτερόλεπτο στην επιφάνεια κάτω από το ποντίκι. Στη συνέχεια, ένα DSP (Digital Signal Processor) αναλύει τις εικόνες αυτές και μεταφράζει την κίνηση του ποντικιού σε άψογη κίνηση του κέρσορα. Ο επεξεργαστής που χρησιμοποιείται έχει ισχύ 18 MIPS. Χάρη στην τεχνολογία αυτή, τα ποντίκια που την αξιοποιούν προσφέρουν τέλεια κίνηση, ακόμα και στην πιο άσχημη επιφάνεια. Η ακρίβεια στην κίνηση είναι κορυφαία και μόλις ο χρήστης συνηθίσει το χειρισμό, θα έχει στα χέρια του ένα τέλειο εργαλείο. Ειδικά σε παιχνίδια τύπου Quake, όπου η ακρίβεια έχει μεγάλη σημασία, τα ποντίκια με το Intellieye δίνουν σημαντικό πλεονέκτημα.

Η σειρά με τα Intellieye ποντίκια διαθέτει τρία μοντέλα, τα IntelliMouse with Intellieye, IntelliMouse Optical και IntelliMouse Explorer. Το **IntelliMouse with Intellieye** είναι η βασική λύση της Microsoft θυμίζοντας το τυπικό μοντέλο της εταιρίας. Διαθέτει δύο πλήκτρα και ένα wheel και συνδέεται στον υπολογιστή μέσω είτε της PS/2 θύρας είτε USB. Στη χρήση, το ποντίκι είναι αρκετά πρακτικό και ξεκούραστο ενώ λειτουργεί χωρίς κανένα πρόβλημα σε οποιαδήποτε επιφάνεια, χωρίς την ανάγκη για ύπαρξη mouse pad. Το **IntelliMouse Explorer** είναι η δεύτερη πρόταση της εταιρίας. Ο σχεδιασμός του είναι αρκετά διαφορετικός από τα περισσότερα ποντίκια καθώς το ξεχωριστό ασημί χρώμα του και το μεγάλο σχετικά μέγεθός του το καθιστούν κάτι το ξεχωριστό. Με την πρώτη ματιά εντυπωσιάζει, ειδικά από το κάτω μέρος του, όπου καλύπτεται από ένα κόκκινο διάφανο πλαστικό, το οποίο φωτίζει το χώρο στον οποίο εφάπτεται. Το μεγάλο σχετικά μέγεθός του βοηθάει ανθρώπους με μεγαλύτερα χέρια να το χρησιμοποιούν ευκολότερα, χωρίς όμως να προκαλείται πρόβλημα για τους υπόλοιπους χρήστες. Πέρα από τα δύο τυπικά πλήκτρα και το wheel, το IntelliMouse Explorer διαθέτει δύο επιπλέον πλήκτρα, τα οποία χρησιμοποιούνται κατά την ώρα που ο χρήστης σερφάρει στο Internet για λειτουργίες back και forward. Η σύνδεση με τον υπολογιστή επιτυγχάνεται μέσω τόσο PS/2 όσο και USB, με τη δεύτερη να προτιμάται για λόγους ταχύτητας και καλύτερης αξιοποίησης της Intellieye τεχνολογίας.



Η τελευταία πρόταση της εταιρίας είναι το **IntelliMouse Optical**. Πρόκειται για ακόμα ένα ποντίκι, το οποίο αξιοποιεί την τεχνολογία Intellieye, είναι μικρότερο από το IntelliMouse Explorer και βολεύει περισσότερους ανθρώπους. Το σχέδιό του είναι ακόμα πιο εργονομικό και δύσκολα ο χρήστης θα κουραστεί. Διαθέτει τα τυπικά πλήκτρα, το wheel και ακόμα δύο πλήκτρα, ένα σε καθεμία από τις δύο πλευρές του. Τα πλήκτρα αυτά χρησιμοποιούνται για τις λειτουργίες back και forward κατά το σερφάρισμα στο Internet, ωστόσο υπάρχει δυνατότητα να προγραμματιστούν για οποιαδήποτε άλλη λειτουργία.

Σε γενικές γραμμές και οι τρεις προτάσεις της Microsoft αποτελούν άξιες λύσεις λόγω της τεχνολογίας που υλοποιούν. Προσφέροντας πιο ξεκούραστη χρήση, μεγαλύτερη αντοχή στο χρόνο και στη σκόνη και άριστη ακρίβεια, τα προαναφερόμενα τρία ποντίκια είναι άξιοι βοηθοί. Ανάλογα με το τι ζητά κάθε ξεχωριστός άνθρωπος, καλύπτουν κάθε ανάγκη. Οταν αποκτήσετε ένα, μετά πολύ δύσκολα θα μπορέσετε να επιστρέψετε στα κλασικά ποντίκια.

INTELLIEYE ΠΟΝΤΙΚΙΑ

ΥΠΕΡ
- Αριστη ποιότητα κατασκευής
- Δυνατότητα σύνδεσης με USB

ΚΑΤΑ
- Υψηλή τιμή

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

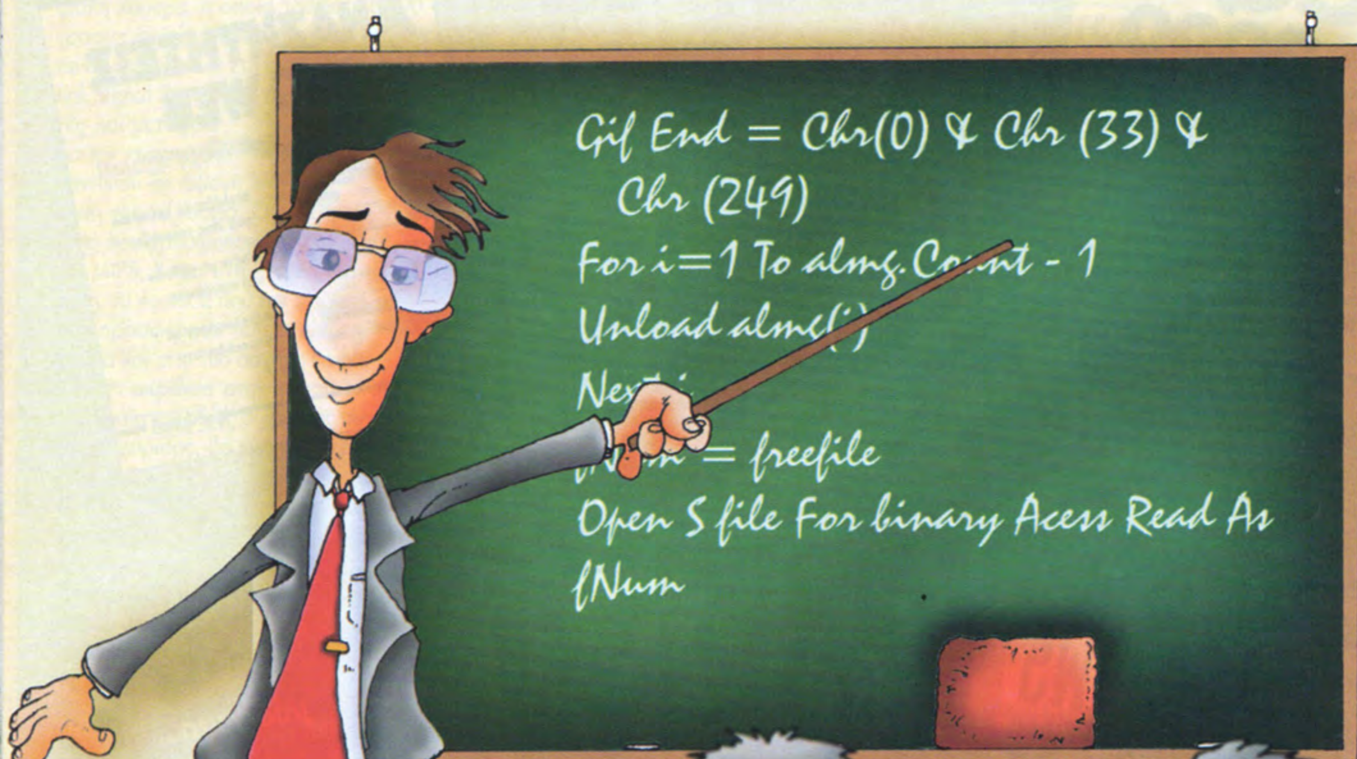
Τα ανωτέρω προϊόντα της Microsoft δείχνουν το δρόμο που θα ακολουθηθεί από τις εταιρίες. Οι επιπλέον ανάγκες των χρηστών, η διάδοση του Internet και το γεγονός ότι το μεγαλύτερο μέρος των χρηστών διαθέτουν και χρησιμοποιούν λειτουργικά συστήματα της Microsoft, δείχνει ότι τα προαναφερόμενα προϊόντα έχουν θέση στην αγορά. Ο συνδυασμός ενός ποντικιού και ενός πληκτρολόγιου από τη Microsoft προσφέρει σημαντικές ευκολίες στο χρήστη, ειδικά αν αποκτηθεί πληκτρολόγιο με ενσωματωμένο USB hub. Στην περίπτωση αυτή, ο χρήστης θα μπορέσει να αξιοποιήσει τις USB δυνατότητες του ποντικιού, χωρίς να χρειαστεί να εξαντλήσει τις USB θύρες του. Στην πράξη, τα επιπλέον πλήκτρα παρέχουν ευκολότερη πρόσβαση στις λειτουργίες του υπολογιστή. Με ένα πλήκτρο μπορούμε να ξεκινήσουμε ένα audio CD, να αυξομειώσουμε τον ήχο, να εκκινήσουμε το Outlook Express. Η λειτουργία του sleep είναι πολύ ενδιαφέρουσα, καθώς, εφόσον υποστηρίζεται από το mainboard, μπορούμε να "κοιμίσουμε" τον υπολογιστή από το πληκτρολόγιο και να τον επαναφέρουμε κουνώντας το mouse. Από την άλλη, τα δύο επιπλέον πλήκτρα των ποντικιών και η αρτιότητα της τεχνολογίας Intellieye, τα καθιστά κορυφαίες επιλογές. Δοκιμάσαμε σε κάθε είδος επιφάνειας και η λειτουργικότητά τους δεν σταμάτησε ούτε για μια στιγμή. Ακόμα και στην πιο ανώμαλη επιφάνεια, λειτούργησαν άψογα. Σε συνδυασμό με το γεγονός ότι δεν ενοχλούνται από τη σκόνη και έτσι δεν χρειάζονται καθάρισμα κάθε τόσο, αποτελούν αξιόπιστες λύσεις που θα συνεχίσουν να λειτουργούν για χρόνια. Η επιλογή ανήκει στον τελικό χρήστη, ωστόσο οι προαναφερόμενες προτάσεις συνιστώνται ανεπιφύλακτα.

PC

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ στην ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

Δρόμοι μετά το λύκειο...

του Πέτρου Παπαθανασίου
petros@compupress.gr



Θυμάμαι, όταν πριν από δέκα χρόνια έδινα εισαγωγικές εξετάσεις για το Πολυτεχνείο, όλος ο περίγυρός μου, από την οικογένειά μου έως τους καθηγητές μου, αναμασούσε τη φράση "η επιστήμη των υπολογιστών είναι η επιστήμη του μέλλοντος". Φαίνεται ότι ακόμη και σήμερα η επιστήμη των υπολογιστών έχει πολύ μέλλον, καθώς, παρ' όλο που όλη η Ευρώπη μαστίζεται από την ανεργία -κυρίως στις νεαρές ηλικίες-, η αγορά εργασίας στις νέες τεχνολογίες και την πληροφορική καλά κρατεί.

Η σύγχρονη τεχνολογία μείωσε τόσο πολύ τις αποστάσεις, που πλέον η Γη φαντάζει σαν μία μεγάλη γειτονιά. Τα σύνορα των κρατών έχουν καταντήσει να αποτελούν τρεμάμενες γραμμές που απλώς ορίζουν σε ένα καθαρά τυπικό πλαίσιο ποια εδάφη ανήκουν σε ποιον. Η χώρα μας, ως μέλος μίας ευρύτερης κοινότητας (Ευρωπαϊκή Ενωση), η οποία οδεύει με μαθηματική ακρίβεια προς την πλήρη ενοποίηση, συγκαταλέγεται σε εκείνες που ήδη γνωρίζουν από κοντά το παγκοσμιοποιημένο μοντέλο που τείνει να επικρατήσει. Το εκπαιδευτικό σύστημα δεν θα ήταν δυνατόν να μείνει έξω από αυτές τις κοσμοϊστορικές αλλαγές. Η εκπαίδευση με μόνο ρόλο τη γενικότερη επιμόρφωση του ατόμου είναι παρελθόν. Ολες οι βαθμίδες της (από τη μέση και πάνω) συνδέονται άμεσα με την παραγωγή, με τα πανεπιστήμια και τις ανώτερες σχολές να προετοιμάζουν τους επιστήμονες που θα επανδρώσουν τον έντονα ανταγωνιστικό επαγγελματικό στίβο, ο οποίος δεν γνωρίζει πια σύνορα κρατών. Οι αλλαγές σε ένα απαρχαιωμένο σύστημα εκπαίδευσης, όπως το ελληνικό, προκάλεσαν τα γνωστά σε όλους μας παρατράγουδα των προηγουμένων ετών, ενώ η ανασφάλεια για το μέλλον και η έλλειψη ουσιαστικής πληροφόρησης γονέων και μαθητών έχουν ως αποτέλεσμα την ακόμη πιο δυσκίνητη μετάβαση στα νέα δεδομένα.

Στις λίγες σελίδες που ακολουθούν θα προσπαθήσουμε αφ' ενός να ανιχνεύσουμε τους δρόμους που ανοίγονται μετά το λύκειο στους νέους εκείνους που επιθυμούν να ειδικευτούν στις νέες τεχνολογίες των υπολογιστών και του Internet και αφ' ετέρου να ανακαλύψουμε ποιες επαγγελματικές πόρτες τούς ανοίγονται στη συνέχεια.

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΚΟΛΕΓΙΩΝ

ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Η επιστήμη της πληροφορικής σε όλες της τις βαθμίδες, από τα συστήματα υπολογιστών και τηλεπικοινωνιών μέχρι την ανάπτυξη του λογισμικού. Οι σπουδαστές παρακολουθούν μαθήματα πληροφορικής, τα πιο βασικά εκ των οποίων είναι: συστήματα υπολογιστών, γλώσσες προγραμματισμού, δίκτυα, τεχνητή νοημοσύνη και ρομποτική, συστήματα αποφάσεων και αυτοματισμού, πρακτικές εφαρμογές υπολογιστών.

ΜΗΧΑΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Ειδίκευση στο ένα σκέλος της επιστήμης των υπολογιστών, αυτό του hardware. Οι σπουδαστές αποκτούν γνώσεις σχετικές με την τεχνολογία και την αρχιτεκτονική των υπολογιστών, τα ολοκληρωμένα (ψηφιακά και αναλογικά) κυκλώματα, τα περιφερειακά, τις συσκευές δικτύου και τα συστήματα αυτοματισμού.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ/ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ

Το δεύτερο σκέλος της επιστήμης των υπολογιστών είναι το λογισμικό, δηλαδή ο προγραμματισμός, και σε αυτόν ακριβώς ειδικεύεται ο σπουδαστής της πληροφορικής. Από λειτουργικά συστήματα και γλώσσες προγραμματισμού έως το σχεδιασμό συγκεκριμένων εφαρμογών -και παιχνιδιών-, οι εφαρμογές για το Internet και γενικά τα δίκτυα και η διοίκηση επιχειρήσεων με χρήση υπολογιστών είναι οι βασικότερες κατηγορίες του προγράμματος εκπαίδευσης.

ΑΝΩΤΕΡΗ/ΑΝΩΤΑΤΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

Το ανώτερο επίπεδο εκπαίδευσης εκπροσωπείται αυτή τη στιγμή από τα δημόσια πανεπιστήμια και το Πολυτεχνείο. Η μόρφωση που παρέχεται στην ανώτατη εκπαίδευση δεν είναι άμεσα συνυφασμένη με την επαγγελματική αποκατάσταση, αλλά αποτελεί πιστοποίηση της ολοκληρωμένης γνώσης πάνω σε γενικότερα αντικείμενα. Μέχρι πρότινος η είσοδος στα πανεπιστήμια εξασφαλιζόταν μέσω της επιτυχίας στις πανελλαδικές εξετάσεις που έδιναν οι απόφοιτοι του λυκείου. Τώρα πια, στη μετά εκπαιδευτικής μεταρρυθμίσεως εποχή, τυπικά ο δρόμος προς αυτά έχει ανοίξει για όλους τους μαθητές του λυκείου, αρκεί να πετύχουν καλές βαθμολογίες στις εξετάσεις που δίνουν στο τέλος κάθε σχολικής χρονιάς.

Τα ΤΕΙ (Τεχνικά Επαγγελματικά Ιδρύματα) βρίσκονται ένα σκαλοπάτι κάτω από τις πανεπιστημιακές σχολές, επικεντρώνοντας την προσοχή τους πολύ περισσότερο στην επαγγελμα-

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ ΙΕΚ

ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ Ειδίκευση στα ψηφιακά συστήματα των υπολογιστών. Γνώση εγκατάστασης, συντήρησης και υποστήριξης υπολογιστών που παρέχεται μέσω μαθημάτων με θέματα ηλεκτρονικής, αρχιτεκτονικής υπολογιστών, μικροεπεξεργαστών, περιφερειακών συστημάτων και πολλών εργαστηρίων. Η κατάρτιση δεν αφορά μόνο στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, αλλά γενικότερα και στα συστήματα αυτοματισμού.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ/ΠΟΛΥΜΕΣΑ

Πολυμέσα ή αλλιώς multimedia στην καθομιλουμένη. Κατάρτιση στην ανάπτυξη εφαρμογών πολυμέσων, δηλαδή στην επεξεργασία, τη σύνθεση και το συνδυασμό ήχου και εικόνας μέσω υπολογιστών. Μαζί με τις βασικές γνώσεις που παρέχονται σε θέματα προγραμματισμού, ο σπουδαστής αποκτά ειδικευμένες γνώσεις σε θέματα ήχου και εικόνας, μεθοδολογίας και τεχνολογίας των πολυμέσων και πρακτικής εφαρμογής τους.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ (ΕΙΔΙΚΟΣ ΕΦΑΡΜΟΓΩΝ)

Εξειδικευμένη κατάρτιση στη χρήση του λογισμικού των υπολογιστών. Περιλαμβάνει εκπαίδευση στη συλλογή και την ανάλυση πληροφοριών μέσω υπολογιστών. Εξειδίκευση στην εγκατάσταση και τη χρήση όλων των ειδών λογισμικών εφαρμογών. Στα μαθήματα που διδάσκονται συγκαταλέγονται τα λειτουργικά συστήματα, οι γλώσσες προγραμματισμού, τα πακέτα εφαρμογών και οι δομές δεδομένων.

ΤΕΧΝΙΚΟΙ ΤΗΛΕΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ Ο κόσμος του Internet, με άλλα λόγια. Κατάρτιση στην ανάπτυξη εφαρμογών Internet και σε θέματα ηλεκτρονικής επικοινωνίας και εμπορίου. Τα μαθήματα περιλαμβάνουν λειτουργικά συστήματα υπολογιστών και δικτύου (Novell, Windows NT), ανάπτυξη δικτυακών εφαρμογών, γλώσσες προγραμματισμού -με ιδιαίτερη έμφαση σε visual προγραμματισμό για το Web development- και βάσεις δεδομένων.

ΓΡΑΦΙΣΤΕΣ ΜΕ ΧΡΗΣΗ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ

Η γνώση του DTP ή Ηλεκτρονικής Σχεδίασης Εντύπου ελληνιστί. Εκπαίδευση στο σχεδιασμό της έντυπης επικοινωνίας με τη χρήση υπολογιστών μέσω μαθημάτων που εκτείνονται από σχέδιο, γραφιστική και γραμματογραφία μέχρι ηλεκτρονική επεξεργασία κειμένου και εικόνας, και τεχνολογία παραγωγής εντύπου.

COMPUTER GRAPHICS/CAD Εφαρμογή των υπολογιστών σε κάθε είδους design, από βιομηχανικό σχέδιο και computer graphics μέχρι το σχεδιασμό στη διαφήμιση και τα ΜΜΕ. Οι σπουδαστές μαθαίνουν τις αρχές του σχεδίου και εξειδικεύονται σε ειδικές εφαρμογές, όπως animation, γραφικά 3D, συστήματα CAD, βιομηχανικό σχέδιο και τυπογραφία.

ΤΑ ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ ΙΕΚ				
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ	**ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΕΣ**	**ΠΕΡΙΟΧΗ**	**ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ**	**ΤΗΛΕΦΩΝΟ**
TECHNOGRAFICO	5	ΑΘΗΝΑ	Μάγιερ 15	5240594
ΑΘΗΝΑΙΟΝ	2	ΚΑΛΛΙΘΕΑ	Σαπφούς 99	9579111
ΑΚΜΗ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Κοδριγκτώνος 16Α	8215883
ΑΥΓΕΡΙΝΟΠΟΥΛΟΥ	1, 2, 3, 4, 5	ΑΘΗΝΑ	Χαλκοκονδύλη 17	5230209
ΓΛΥΚΟΣ	2, 3, 4	ΑΘΗΝΑ	Ηπείρου 60	8836414
ΔΕΛΤΑ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Ρεθύμνου 3	8235134
ΔΕΛΤΑ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Δωδεκανήσου 14	(031) 544363
ΔΗΜΗΤΡΕΛΗ	5	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Βασ. Ολγας 71	(031) 862121
ΔΟΜΗ	2, 3, 4, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Χαρ. Τρικούπη 17-19	3840552
ΙΠΠΟΚΡΑΤΕΙΟΣ	1, 3	ΑΘΗΝΑ	Μακεδονίας 46	8212912
ΚΕΜΟΣ - ΕΜΕΛ	3	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Λ. Σοφού 2	(031) 541941
ΚΟΝΤΟΛΕΦΑ	3	ΑΘΗΝΑ	Βερανζέρου 1	3826453
ΚΟΡΕΛΚΟ	2, 3, 4	ΑΘΗΝΑ	Χαλκοκονδύλη 14	3303333
ΜΑΝΩΛΑ	1, 2, 3, 4, 5	ΑΘΗΝΑ	Σουρμελή 14-16	8212119
ΞΥΝΗ	2, 3, 5, 6	ΑΘΗΝΑ	Πατησίων 31	5223972
ΟΜΗΡΟΣ	2, 3, 4, 6	ΑΘΗΝΑ	Ακαδημίας 52	3633242
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΠΕΤΡΑ	3, 4	ΑΘΗΝΑ	Πολυτεχνείου 2	5225073
ΠΥΘΑΓΟΡΑΣ	1, 2, 3, 4, 5, 6	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	Δωδεκανήσου 14	(031) 540615
ΣΒΙΕ	3	ΑΘΗΝΑ	Κουμουνδούρου 7	3247625
ΧΑΤΖΗΠΕΡΗ	3	ΑΘΗΝΑ	Βερανζέρου 1	3803138
ΩΜΕΓΑ	1, 2, 3, 4, 5	ΑΘΗΝΑ	Κ. Σερβίας 1	3249694

Ειδικότητες: 1-Τεχνικοί Η/Υ, 2-Πληροφορική (Πολυμέσα), 3-Πληροφορική (Τεχνικός Εφαρμογών), 4-Τεχνικοί Τηλεπληροφορικής, 5-Γραφίστες με Η/Υ, 6-CAD/3D Graphics



Μπορεί το Πολυτεχνείο να αποτελεί όνειρο για πολλούς μαθητές του λυκείου, ωστόσο δεν είναι η μοναδική οδός προς την τεχνική εκπαίδευση.

τική κατάρτιση με πιο ειδικευμένα θέματα και προγράμματα σπουδών μικρότερης χρονικής διάρκειας (6 εξάμηνα για τα ΤΕΙ, 8-10 εξάμηνα για τα ΑΕΙ).

ΚΟΛΕΓΙΑ

Τα κολέγια συγκαταλέγονται βάσει της νομοθεσίας στην ευρύτερη κατηγορία των Κέντρων Ελευθέρων Σπουδών (ΚΕΣ) και λόγω της συνεργασίας τους με τα πανεπιστήμια του εξωτερικού παρέχουν ανώτερες σπουδές, οι οποίες στις περισσότερες περιπτώσεις είναι εφάμιλλες των κρατικών πανεπιστημίων, προσφέροντας πτυχία επιπέδου Bachelor ανάλογα με εκείνα που προσφέρουν τα συνεργαζόμενα πανεπιστήμια του εξωτερικού. Μία αρκετά συνηθισμένη πορεία ενός σπουδαστή κολεγίου μετά την ολοκλήρωση της φοίτησης σε αυτό περιλαμβάνει τη μετάβασή του στο συνεργαζόμενο πανεπιστήμιο του εξωτερικού για την ολοκλήρωση των σπουδών του σε επίπεδο Masters, ενώ το δίπλωμα τού χορηγείται από το πανεπιστήμιο του εξωτερικού.

Στην περίπτωση των κολεγίων παρατηρείται το εξής κωμικοτραγικό: ενώ τα περισσότερα διαθέτουν και την υλικοτεχνική υποδομή και το πρόγραμμα σπουδών που καθιστά το πτυχίο τους ισάξιο των πανεπιστημιακών, νομικά δεν υπάρχει αναγνώριση από το ΔΙΚΑΤΣΑ. Το πρόβλημα αυτό αναμένεται να λυθεί πολύ σύντομα, καθώς η κοινοτική οδηγία (89/48) προς τα μέλη της Ευρωπαϊκής Ενωσης για την εκπαίδευση τα υποχρεώνει σε αναγνώριση των πτυχίων ιδιωτικών πανεπιστημίων. Το πρόβλημα μάλιστα τονίζεται ιδιαίτερα, καθώς το ΔΙΚΑΤΣΑ δεν αναγνωρίζει ούτε τους πτυχιούχους του εξωτερικού, οι οποίοι έχουν προπτυχιακό τίτλο ιδιωτικού κολεγίου. Παρ' όλα αυτά, οι απόφοιτοι των κολεγίων στην Ελλάδα δεν αντιμετωπίζουν ιδιαίτερα προβλήματα επαγγελματικής αποκατάστασης, διότι απορροφούνται σχετικά εύκολα από τις ιδιωτικές επιχειρήσεις. Ωστόσο, αν ενδιαφέρεστε για



Οι κορυφαίοι σχεδιαστές αυτοκινήτων ξεκίνησαν από τεχνικές σχολές και κατέληξαν να σχεδιάζουν τέτοια αριστουργήματα με την πολύτιμη βοήθεια των υπολογιστών.

ΚΟΛΕΓΙΑ ΠΟΥ ΠΡΟΣΦΕΡΟΥΝ ΠΤΥΧΙΟ ΣΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ ΤΩΝ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΩΝ			
ΚΟΛΕΓΙΟ	ΠΕΡΙΟΧΗ	ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ	ΤΗΛΕΦΩΝΟ
AMERICAN EUROPEAN STUDIES	ΑΘΗΝΑ	Μισαραλιώτου 15	9244270
BUSINESS & COMPUTER STUDIES	ΑΘΗΝΑ	Κλεισόβης 6	3806166
C.F.E.S.	Π. ΨΥΧΙΚΟ	Μαραθωνοδρόμων 63	6724750
C.M.A.	ΑΘΗΝΑ	Βασ. Κων/νου 5-7	7228803
CAMPUS ARTS & SCIENCES	ΚΗΦΙΣΙΑ	Δηληγιάννη 11	8018274
DEREE	ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ	Γραβιάς 6	6009800
INDIANAPOLIS INTERNATIONAL	ΑΘΗΝΑ	Βουλής 29	3236647
IST STUDIES	ΑΘΗΝΑ	Χαλκοκονδύλη 31	5226708
LA VERNE	ΚΗΦΙΣΙΑ	Π. Τσαλδάρη 18	6206188
MEDITERRANEAN	ΑΘΗΝΑ	Πλ . Ομονοίας 18	3250826
NEW YORK	ΑΘΗΝΑ	Αμαλίας 38	3225961
NORTH	ΘΕΣ/ΝΙΚΗ	15χλμ. Λ. Αεροδρομίου	(031) 464410
NORTH	ΗΡΑΚΛΕΙΟ	Αβέρωφ 27	(081) 342807
NORTH	ΙΩΑΝΝΙΝΑ	Πλ. Γεωργίου Σταύρου 5	(0651) 23623
SOUTHEASTERN	ΑΘΗΝΑ	Ακαδημίας 22	3630538
ΕΛΛΗΝΟΒΡΕΤΑΝΙΚΟ	ΑΘΗΝΑ	Ρεθύμνου 2	8217710
ΕΛΛΗΝΟΦΩΝΟ ΕΚΠ/ΤΗΡΙΟ (ΞΥΝΗ)	ΑΘΗΝΑ	Δεριγνύ 17	8819910

πρόσληψη από το Δημόσιο θα πρέπει να κοιτάξετε αλλού - τουλάχιστον προς το παρόν.

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΑ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ

Τα Ινστιτούτα Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΙΕΚ) αποτελούν εκπαιδευτήρια με καθαρά επαγγελματική κατεύθυνση, καθώς εξειδικεύουν τους εκπαιδευομένους σε αντικείμενα που αφορούν σε συγκεκριμένες θέσεις απασχόλησης. Τα ΙΕΚ ως θεσμός είναι νεοσύστατος μετρώντας μόνο επτά χρόνια ύπαρξης στην Ελλάδα (από το 1993 τα δημόσια και ένα χρόνο μετά τα ιδιωτικά). Ανήκουν στη λεγόμενη μεταδευτεροβάθμια εκπαίδευση, δηλαδή τοποθετούνται πάνω από το λύκειο και κάτω από τα ΤΕΙ/ΑΕΙ, επειδή το αντικείμενό τους είναι πολύ συγκεκριμένο και το πρόγραμμα σπουδών χρονικά περιορισμένο, καθώς δεν ξεπερνά σε καμία περίπτωση τα 4 εξάμηνα.

Ο καθαρά επαγγελματικός στόχος των ΙΕΚ τα καθιστά πολύτιμα για την αγορά εργασίας και ευέλικτα σε ό,τι αφορά τις απαιτήσεις της τελευταίας. Συγκεκριμένα, κάθε χρόνο τροποποιούνται τα προγράμματα, δημιουργούνται νέες ειδικότητες ή καταργούνται άλλες, ανάλογα με τον τρόπο διαμόρφωσης του καταστατικού χάρτη των επαγγελμάτων της χώρας. Υπάρχει μεγάλος ανταγωνισμός των ιδιωτικών με τα δημόσια ΙΕΚ, με τα πρώτα να εμφανίζονται πιο ικανά να ακολουθήσουν τις απαιτήσεις της αγοράς εργασίας, καθώς, όντας απαλλαγμένα από τη γραφειοκρατική δυσκαμψία των δημοσίων, μπορούν πιο εύκολα να διαμορφώνουν τα προγράμματα, το περιεχόμενο διδασκαλίας και την υποδομή τους, καλύπτοντας αμεσότερα τις όποιες ανάγκες δημιουργούνται. Βέβαια, το πλεονέκτημα των ιδιωτικών ΙΕΚ συνεπάγεται την καταβολή υψηλού τιμήματος, καθώς τα δίδακτρα ξεπερνούν συνήθως τις 400.000 δρχ. ανά εξάμηνο, τη στιγμή που στα δημόσια καταβάλλεται το συμβολικό ποσό των 60.000 δρχ. Ομως, η πρόσβαση στα ιδιωτικά ΙΕΚ είναι άμεση, ενώ στα δημόσια -λόγω περιορισμένου αριθμού θέσεων- πρέπει να ικανοποιούνται ορισμένα κριτήρια.



Τι δουλειά έχει μία τέτοια εικόνα σε ένα αφιέρωμα για την εκπαίδευση; Αν γνωρίζατε τι πέραση έχουν οι ειδικευμένοι στα 3D γραφικά, θα χαμογελάγατε όπως οι τρισδιάστατες φατσούλες της φωτογραφίας.



Το "ζεστό" περιβάλλον μίας αίθουσας, όπου διδάσκεται η πληροφορική.

Τα ΙΕΚ καλύπτουν πλήρως τους σπουδαστές τους καθ' όλο το διάστημα φοίτησης σε αυτά, παρέχοντας αναβολή στράτευσης, ιατροφαρμακευτική περίθαλψη και ασφάλεια ατυχημάτων. Επίσης, εξασφαλίζουν τον πτυχιούχο σπουδαστή τους μέσω της αναγνώρισης του διπλώματος επαγγελματικής κατάρτισης που του παρέχουν απέναντι όχι μόνο στο ελληνικό κράτος αλλά και στην Ευρωπαϊκή Ενωση.

Τελειώνοντας το ΙΕΚ, αν το επιθυμεί, ο απόφοιτος μπορεί να συνεχίσει τις σπουδές του στο εξωτερικό (στα χρόνια εκπαίδευσης στο Ινστιτούτο προσμετρώνται τα χρόνια φοίτησης στο εξωτερικό) και σε ένα ή δύο χρόνια να αποκτήσει και δίπλωμα Bachelor στην ειδικότητά του.

Ο αριθμός των δημόσιων και ιδιωτικών ΙΕΚ είναι παραπάνω από ικανοποιητικός και για τα αστικά κέντρα και για την περιφέρεια, καλύπτοντας τις ανάγκες των σπουδαστών, χωρίς οι τελευταίοι να είναι αναγκασμένοι να απομακρύνονται από τα σπίτια τους στην πλειονότητα των περιπτώσεων.

ΣΠΟΥΔΕΣ ΤΕΛΟΣ! ΚΑΙ ΤΩΡΑ ΤΙ;

Πολύ ωραία όλα τα δεδομένα για τις σχολές και τα ινστιτούτα κατάρτισης, το μεγάλο ερώτημα όμως είναι: "Τι θα κάνω αφού τελειώσω τις σπουδές μου;". Μιλήσαμε γι' αυτό το θέμα με τον υπεύθυνο του τμήματος Ανθρωπίνων Πόρων της εταιρίας ICAP - όπου γίνεται διαχείριση 18.000 Βιογραφικών σημειωμάτων που προωθούνται σε ιδιωτικές και δημόσιες επιχειρήσεις- κ. ***Θεόδωρο Γεωργελέ****, ο οποίος μας παρουσίασε την πραγματικότητα στο χώρο της αγοράς εργασίας.*

PCM: *Ποια είναι η εικόνα της αγοράς εργασίας τώρα και ποια η πρόβλεψή σας για τα προσεχή χρόνια;*

Θ.Γ.: Τα τελευταία τέσσερα χρόνια υπάρχει μεγάλη κινητικότητα στην αγορά εργασίας, καθώς οι εταιρίες ανανεώνουν το προσωπικό τους. Ενας επιπλέον λόγος της κινητικότητας αυτής είναι η παρατηρούμενη θέληση -κυρίως των νέων ανθρώπων- για εξέλιξη μέσα σε ένα με δύο χρόνια, ενώ παλαιότερα παρέμεναν μέχρι και οκτώ χρόνια στην ίδια θέση. Τώρα μέσα σε δύο χρόνια επιδιώκουν να παίρνουν τίτλους και επιπλέον χρήματα - προφανώς. Αυτή η κινητικότητα επιφέρει μισθολογική αύξηση και -το κυριότερο- εναλλαγή στην αγορά εργασίας.
Παρ' ότι σε θέσεις οικονομικού και πληροφορικής δεν παρατηρείται τόσο μεγάλη κινητικότητα όσο στις εμπορικές θέσεις, υπάρχει πολύ μεγάλη ζήτηση σε απόλυτους αριθμούς, ιδιαίτερα όσον αφορά στους μηχανικούς και τους ειδικούς της πληροφορικής. Για τους τελευταίους υπάρχει μεγάλη ζήτηση σε όλες τις ειδικότητες: αναλυτές/προγραμματιστές, υπεύθυνοι δικτύου, ανάπτυξης εφαρμογών δικτύου και εμπορικών εφαρμογών, υποστήριξη υλικού και λογισμικού, ακόμη και παλαιότερων συστημάτων, λόγω του ότι πολλές εταιρίες τα διατηρούν σε χρήση και τα διασυνδέουν με νεότερες εφαρμογές. Η ζήτηση από τις εταιρίες είναι δύο με τρεις φορές περισσότερη από την προσφορά, σε σημείο που οι εργοδότες δεν ζητούν απαραίτητα την ύπαρξη μεταπτυχιακού, πολλές φορές ούτε καν βασικού πτυχίου (!). Αρκεί να υπάρχει ένας τίτλος ιδιωτικού κολεγίου ή ΙΕΚ και οι βασικές γνώσεις πάνω σε αυτά τα πράγματα.

PCM: *Συγκεκριμένα στους τομείς τεχνολογίας, πού παρατηρείται η μεγαλύτερη ζήτηση;*

Θ.Γ.: Στο Internet και τις τηλεπικοινωνίες γενικότερα, ενώ και οι τομείς ενέργειας έχουν μεγάλες προοπτικές.

PCM: *Σε ποιες θέσεις προσλαμβάνεται κάποιος, ανάλογα με τα προσόντα του; Υπάρχει διαφοροποίηση στο ρυθμό εξέλιξης ανάλογα με τον τίτλο σπουδών;*

Θ.Γ.: Παρ' ότι όλοι προσλαμβάνονται αρχικά σε θέσεις "entry level", τα τυπικά προσόντα παίζουν σημαντικό ρόλο στην περαιτέρω εξέλιξη.

PCM: *Ποια είναι τα προσόντα που εκτιμώνται ιδιαίτερα από τον εργοδότη κατά την επιλογή προσωπικού;*

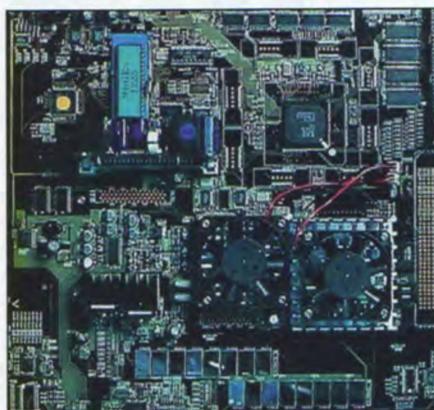
Θ.Γ.: Τρεις είναι οι παράγοντες που συνεκτιμώνται: το εκπαιδευτικό υπόβαθρο, όπου τα "καλά" πτυχία και τα "καλά" πανεπιστήμια μετράνε πολύ περισσότερο από τα άλλα, οι βαθμοί και το πόσο γρήγορα τελείωσε κάποιος τις σπουδές του, καθώς επίσης η γενικότερη επιμόρφωση (σεμινάρια, ξένες γλώσσες κ.λπ.).
Εκτός αυτών των τριών παίζει ρόλο και η προπτυχιακή δραστηριότητα του υποψηφίου, όπως η συμμετοχή σε συνέδρια, έρευνες ή προγράμματα ανταλλαγής φοιτητών και η πρακτική άσκηση. Στο τελικό στάδιο προσμετράται και η προσωπικότητα του υποψηφίου, το πόσο συνεργάσιμος είναι και η όρεξή του για δουλειά.

PCM: *Σύμφωνα με τα λεγόμενά σας, γεννάται το εξής ερώτημα: Αξίζει κάποιος να μπει νωρίς στον εργασιακό στίβο ή να επενδύσει σε μεταπτυχιακές σπουδές;*

Θ.Γ.: Μακροπρόθεσμα η κατοχή μεταπτυχιακού τίτλου θα ωφελήσει. Νομίζω, όμως, ότι η καλύτερη κίνηση είναι να μπει κανείς στον εργασιακό στίβο για 4-5 χρόνια και έπειτα να επιδιώξει το μεταπτυχιακό, διεκπεραιώνοντάς το παράλληλα με την εργασία του. Μπορεί να δυσκολευτεί παραπάνω, αλλά αποκτά γνώση που υπερβαίνει το θεωρητικό επίπεδο.

PCM: *Σε τι επίπεδα κυμαίνονται οι αποδοχές των πρωτοδιόριστων, ανάλογα με τα τυπικά προσόντα τους;*

Θ.Γ.: Οι απόφοιτοι του πανεπιστημίου στην επιστήμη της πληροφορικής μπορούν να επιτύχουν μηνιαίες αποδοχές που ξεπερνούν έως και κατά 50% τις αποδοχές ενός πρωτοδιοριζόμενου με άλλο πτυχίο. Ιδιαίτερα δε ο κάτοχος μεταπτυχιακού μπορεί να ξεκινήσει ακόμη και με 350.000 δρχ. ως πρώτο μισθό. Τα πτυχία από κολέγια προσφέρουν ελαφρώς λιγότερες αποδοχές σε σχέση με τα κρατικά πτυχία και τα πτυχία εξωτερικού. Οι κάτοχοι τίτλου από ΙΕΚ -και μόνο λόγω της εξειδίκευσής τους σε θέματα πληροφορικής- μπορούν να πετύχουν πρώτους μισθούς της τάξεως των 250.000 δρχ., μερικές φορές μάλιστα να πλησιάσουν στις 300.000 δρχ.



Ποιος είπε ότι οι σχεδιαστές κυκλωμάτων δεν είναι καλλιτέχνες; Η αρχιτεκτονική υπολογιστών είναι μία τέχνη (μοντέρνα), την οποία μαθαίνουν όλοι οι μηχανικοί υπολογιστών.

ΠΟΥ ΘΑ ΣΠΟΥΔΑΣΩ ΤΕΛΙΚΑ;

Η απόφαση αυτή εξαρτάται από δύο παράγοντες. Πρώτον από το κατά πόσον είστε διατεθειμένοι να διαβάσετε εντατικά και για πόσο χρονικό διάστημα, ούτως ώστε να καταφέρετε να ολοκληρώσετε τις σπουδές σας σε ανώτατο επίπεδο, είτε μέσω των κρατικών πανεπιστημίων ή εκείνων του εξωτερικού, είτε μέσω των κολεγίων, αποκτώντας δίπλωμα Bachelors ή Masters, το οποίο αποτελεί σημαντικότατο εφόδιο όχι μόνο στην προσπάθεια εύρεσης εργασίας, αλλά και στην περαιτέρω εξέλιξη, καθώς μπορεί να σας οδηγήσει στα ανώτερα διοικητικά αξιώματα. Από την άλλη, αν ενδιαφέρεστε να καταρτιστείτε σε κάτι πιο ειδικό και να εισέλθετε γρήγορα στον επαγγελματικό στίβο, τα ΙΕΚ αποτελούν πολύ καλή λύση. Πρέπει, μάλιστα, να τονιστεί ότι συχνά ένας ειδικευμένος τεχνικός βρίσκει ευκολότερα δουλειά σε σχέση με έναν θεωρητικό επιστήμονα ανώτατης σχολής, όμως η εξελικτική πορεία του είναι σαφώς πιο περιορισμένη, χωρίς αυτό να σημαίνει επ' ουδενί ότι δεν θα καταφέρει να φτάσει σε ανώτερα αξιώματα και -το κυριότερο- σε παχυλούς μισθούς.

Πρέπει να τονίσουμε ότι η πορεία σας στον επαγγελματικό τομέα μετά την ολοκλήρωση των σπουδών σας εξαρτάται κατά κύριο λόγο από την προσωπικότητά σας. Αν υπάρχει όρεξη για δουλειά και αφοσίωση σε αυτήν, η επιτυχία είναι σίγουρη.

Εμείς το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να σας ευχηθούμε καλές σπουδές και καλή σταδιοδρομία.

PC

OVERCLOCKING madness

WARNING: Overclocking may void your warranty!

Στο προηγούμενο τεύχος αναφερθήκαμε στην τελετουργία του overclocking σε γενικότερες γραμμές. Προσπαθήσαμε να δώσουμε κάποιες κατευθύνσεις, μερικές πρώτες συμβουλές. Ωστόσο, αναφερθήκαμε συγκεκριμένα σε έναν βασικό παράγοντα για επιτυχημένο overclocking, τα mainboards. Στο τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας θα περιγράψουμε με περισσότερη λεπτομέρεια τους υπόλοιπους παράγοντες που επηρεάζουν την πορεία αλλά και την επιτυχία του αρχίζοντας με τον επεξεργαστή.

του Γιώργου Ιωσηφίδη
Codeunreal@yahoo.com



Ο επεξεργαστής είναι η "καρδιά" του PC μας, η αρχή και το τέλος όλων, και οι επιδόσεις του επηρεάζουν άμεσα τη συνολική εικόνα ενός συστήματος. Συνεπώς, η επιλογή του επεξεργαστή, όπως ανέφερε και στη στήλη "Πριν Αγοράσετε" στο τεύχος 123 ο καλός φίλος Δημήτρης Καρέτσος, είναι κρίσιμη και πρέπει να γίνεται ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που προσφέρει αλλά και με την τιμή του. Στις σελίδες που ακολουθούν θα αναφέρουμε τα πιο δημοφιλή μοντέλα επεξεργαστών που κυκλοφορούν στην ελληνική αγορά και τους τρόπους με τους οποίους μπορούμε να τους κάνουμε να εργάζονται για μας γρηγορότερα!

ΣΥΡΡΙΚΝΩΣΗ

Παρατηρούμε μία στροφή των εταιριών στην τεχνολογία σμίκρυνσης των ημιαγωγών τους (φυσικά και στην τεχνολογία με on-die cache), κάτι που δημιουργεί προϋποθέσεις για "καλό" overclocking.

Η σμίκρυνση βοηθά τις εταιρίες να ξεπεράσουν τους περιορισμούς της προηγούμενης τεχνολογίας των 0,25μ και να φτάσουν σε υψηλότερες ταχύτητες. Τα τσιπ πια καταναλώνουν μικρότερες ποσότητες ρεύματος (1,5V για τον νέο Celeron) και αναπτύσσουν λιγότερη θερμότητα από ό,τι πριν. Πάρτε έναν Athlon 550, για παράδειγμα, που έχει κατασκευαστεί με τεχνολογία των 0,18 μικρών. Θα δείτε ότι αναπτύσσει λιγότερη θερμότητα από κάθε Athlon 550 (0,25 μικρών), αλλά ακόμα ότι έχει μεγαλύτερες πιθανότητες να φτάσει τα 750MHz από κάθε 650άρη που κατασκευάστηκε με τη μέθοδο των 0,25 μικρών. Η μάχη μεταξύ των Intel και AMD ουσιαστικά βοήθησε την τεχνολογία να φτάσει μακριά (πέρυσι τέτοια εποχή κάναμε λόγο για τον Pentium III στα 550MHz), αλλά το σπουδαιότερο όφελος το έχει ο καταναλωτής και χρήστης που τώρα πλέον έχει περισσότερες επιλογές και μπορεί να αποκτήσει προϊόντα αιχμής πιο φθηνά από ποτέ.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ CACHE

Αυτή τη στιγμή υπάρχουν τρία είδη επεξεργαστών. Οι παλαιότερης τεχνολογίας, όπως οι K6, K6-2 και οι παλιοί Pentium, έχουν την cache ενσωματωμένη στα mainboards. Αυτή η cache είναι ιδιαίτερα αργή. Στις καλύτερες περιπτώσεις τρέχει με 100MHz! Αυτού του είδους η ολοκλήρωση έχει τεράστια επίπτωση στις επιδόσεις του συστήματος, αφού λειτουργεί ως ένα είδος φράγματος εμποδίζοντας τις πραγματικές δυνατότητες του συστήματος να φανερωθούν (προκαλεί bottleneck). Εάν αυξήσουμε το bus σε τέτοιου είδους συστήματα, θα παρατηρήσουμε τεράστια διαφορά στις επιδόσεις, διότι η μνήμη αυτή θα τρέχει ταχύτερα. Ακριβώς, όμως, για το λόγο ότι αυτού του είδους η μνήμη δεν

είναι ιδιαίτερης ποιότητας, δεν μπορεί να αντέξει συχνότητες μεγαλύτερες από 115-120MHz (στην καλύτερη περίπτωση) - τα πράγματα δυσκολεύουν πολύ όταν προσπαθούμε να κάνουμε overclock σε τέτοιου είδους επεξεργαστές.

Οι εταιρίες όπως οι Intel και AMD μετέφεραν την cache αυτή πιο κοντά στον επεξεργαστή, προκειμένου να ξεπεράσουν το bottleneck στις επιδόσεις. Οι πιο πρόσφατοι επεξεργαστές, όπως ο Pentium II-III (Katmai) και ο Athlon, έχουν την cache κοντά στον πυρήνα του επεξεργαστή και στο εξωτερικό του (όχι on-die). Αυτή η μικρής ποσότητας μνήμη τρέχει συνήθως στο μισό της συχνότητας του επεξεργαστή ή στο 1/3 (Athlon 800 μέχρι και 1.000MHz) ανάλογα με την περίπτωση.

Η κατάσταση, λοιπόν, καλυτέρευσε τόσο για τις συνολικές επιδόσεις του συστήματος όσο και για εμάς, τους overclockers, αφού αυτή η μνήμη δεν ήταν πια τόσο μεγάλο εμπόδιο, επειδή ήταν καλύτερης ποιότητας με μεγαλύτερες ανοχές και δυνατότητες.

Στη συνέχεια οι εταιρίες άρχισαν να κατευθύνονται προς την ιδέα της cache on-die (ιδιαίτερα μετά την επιτυχία του Celeron), δηλαδή προς εκείνη τη μνήμη που βρίσκεται ενσωματωμένη στον πυρήνα και τρέχει στην ίδια ταχύτητα με τον επεξεργαστή. Επεξεργαστές όπως οι Celeron, Celeron II, Pentium III (Coppermine), Duron και Athlon (Thunderbird) έχουν την L2 cache "on-die", κάτι που φαίνεται από την εκπληκτική αύξηση στις επιδόσεις των επεξεργαστών αυτών σε σχέση με τους προκατόχους τους. Τα πράγματα, όμως, δεν είναι ευχάριστα μόνο για τις εταιρίες και τα δημιουργήματά τους, αλλά και για εμάς, τους απλούς χρήστες, που θέλουμε να κάνουμε overclocking. Πλέον δεν έχουμε να ανησυχούμε τόσο για την ποιότητα της cache.

Δυστυχώς, τα εμπόδια παραμένουν σε μερικές περιπτώσεις που μία κακής ποιότητας cache εμποδίζει ένα καταπληκτικό core να δείξει το πραγματικό "πρόσωπό" του. Για παράδειγμα, υπήρξαν Coppermine 600MHz των οποίων, ενώ το core ήταν τουλάχιστον για 750MHz, η cache μπορούσε να αντέξει μόνο μέχρι τα 700MHz! Ετσι κάθε προσπάθεια για overclocking ήταν αποτυχημένη από ένα σημείο και μετά, αφού κάθε φιλότιμη προσπάθεια του εκπληκτικού core έβρισκε αντίπαλο την τεμπέλικη συμπεριφορά της cache. Παρ' όλα αυτά, εμείς τα λεφτά μας θα τα δίναμε (εάν, βέβαια, ο στόχος μας είναι το overclocking) για ένα τσιπάκι με on-die cache, αφού οι πιθανότητές μας για καλό overclocking είναι πολύ μεγαλύτερες με αυτού του τύπου τους επεξεργαστές.

Ο ΠΟΛΥΤΑΛΑΝΤΟΣ INTEL CELERON

Ο Celeron είναι ένας επεξεργαστής που απευθύνεται κυρίως σε χρήστες που θέλουν να συνδυάσουν αξιοπρεπείς επιδόσεις και χαμηλή τιμή. Βασίζεται στον ίδιο πυρήνα με τον Pentium III, αλλά έχει μικρότερη εσωτερική cache, γεγονός που έχει αντίκτυπο στις επιδόσεις. Οι νέοι Celeron, στους οποίους θα επικεντρώσουμε το ενδιαφέρον μας, διαθέτουν 32KB L1 cache και 128KB L2 cache ενσωματωμένη στον πυρήνα. Οι σημερινοί Celeron (Coppermine 128) έχουν αρκετές διαφορές με τους προκατόχους τους, αλλά διατηρούν τα ίδια μεγέθη cache L1 και L2, ενώ τώρα πια ενσωματώνουν τις εντολές SSE (Streaming SIMD Extensions) των Pentium III, κάτι που βοηθά τις συνολικές επιδόσεις τους σε εφαρμογές που τις χρησιμοποιούν. Η κυριότερη διαφορά τους, όμως, είναι η κατασκευή τους με την τεχνολογία των 0,18 μικρών, κάτι που ενδιαφέρει τους overclockers, όπως προείπαμε. Οι κάτοχοι Celeron στο παρελθόν είχαν ένα σαφές πλεονέκτημα έναντι εκείνων που είχαν Pentium II και III (Katmai): την on-die L2 cache. Αυτό το πλεονέκτημα έκανε τον Celeron ανταγωνιστικό ως προς τον Pentium III στις επιδόσεις, αλλά -το κυριότερο- τον έκανε δημοφιλή και περιζήτητο για τις overclocking δυνατότητές του. Ποιος μπορεί να ξεχάσει τον "φοβερό" Celeron 300 A που έφτανε χωρίς ιδιαίτερη ψύξη και προσπάθεια τα 504MHz; Ή ποιός μπορεί να ξεχάσει τον 333 A που κι αυτός με τη σειρά του έφτανε τα 515MHz και σε κάποιες σπάνιες περιπτώσεις τα 560MHz!

Οι σημερινοί Celeron είναι με τη δική τους σειρά εξαιρετικοί επεξεργαστές με τεράστιες δυνατότητες για overclocking.

Ο ΑΞΙΟΠΙΣΤΟΣ INTEL PENTIUM III (COPPERMINE)

Ο Pentium III έκανε το ντεμπούτο του τον Φεβρουάριο του 1999. Εκεινη την εποχή παρουσιάστηκαν τα πρώτα δύο μοντέλα, ο Pentium III 450 και ο Pentium III 500, που ενσωμάτωναν τις νέες εντολές SSE. Ο Pentium III (Katmai) κατασκευαζόταν με την τεχνολογία των 0,25 μικρών και είχε 32KB L1 cache και 512KB L2 cache που έτρεχε με ταχύτητα μισή από του επεξεργαστή. Αυτά τα χαρακτηριστικά τον έκαναν πολύ δυνατό επεξεργαστή (ο Celeron με την on-die cache ήταν σχεδόν το ίδιο δυνατός, όμως), αλλά πολύ κακό και "πεισματάρη" στο overclocking. Ο κάτοχος ενός Pentium III και επίδοξος overclocker δυστυχώς δεν είχε να ανησυχεί μόνο για την ποιότητα του core, αλλά και για την ποιότητα της μνήμης L2. Ο κάτοχος ενός Pentium III Coppermine, όμως, δεν έχει να ανησυχεί για τέτοιου είδους προβλήματα, αφού οι συγκεκριμένοι επεξεργαστές είναι κατασκευασμένοι με την τεχνολογία των 0,18 μικρών και έχουν ενσωματωμένη cache 256KB στον πυρήνα τους (on-die). Οι επιδόσεις αυτών των επεξεργαστών είναι εκπληκτικές, αφού ξεπερνούν αυτές του Athlon και ανταγωνίζονται με εκείνες των Thunderbirds. Από την εμπειρία μας με τους Coppermine σάς λέμε ότι πρόκειται για εκπληκτικούς "overclockers" με μέσο όρο επιπλέον 250MHz αύξηση στη συχνότητά τους!



Ο Celeron και ο μεγάλος "αδελφός" του Pentium III.

Ο "ΧΡΥΣΟΔΑΚΤΥΛΟΣ" AMD ATHLON ΚΑΙ ΟΙ THUNDERBIRD ΚΑΙ DURON

Η κυκλοφορία του Athlon, του πρώτου επεξεργαστή 7ης γενιάς κατά την AMD, αναστάτωσε την αγορά των επεξεργαστών και εκθρόνισε τον Pentium III (Katmai) της Intel, προσφέροντας καλύτερες επιδόσεις σε όλους τους τομείς. Μεγάλη εντύπωση προκάλεσε η ταχύτητα διαύλου του επεξεργαστή στα 200MHz (2x100MHz), καρπός της συνεργασίας της AMD με τις Digital και Alpha. Ο επεξεργαστής είναι επίσης πολύ ανεκτικός στο overclocking. Αυτό, όμως, είναι δυνατόν να πραγματοποιηθεί μόνο με ειδικές συσκευές που προσαρμόζονται σε ένα μικρό άρθρωμα από μερικά χρυσά pins στο πίσω μέρος του Athlon και μας προσφέρουν τη δυνατότητα επέμβασης στο FSB, το voltage και τον multiplier! Τα mainboards που υποστηρίζουν τον Athlon δεν επέδειξαν την απαραίτητη σταθερότητα στις αλλαγές του FSB, αφού κάθε προσπάθεια πάνω από τα 220MHz (2x110MHz) αποδεικνυόταν άκαρπη. Ετσι η δημοτικότητα των συσκευών Golden Fingers ανέβηκε κατακόρυφα.

Τα καλά νέα, όμως, έρχονται με την κυκλοφορία των Thunderbird και Duron, αφού θα είναι και οι δύο κατασκευασμένοι με την τεχνολογία των 0,18 μικρών και θα ενσωματώνουν on-die cache. Ετσι τα σημεία που έκαναν τον Coppermine ταχύτερο σε επιδόσεις και καλύτερο "overclocker" από τον Athlon εξαλείφονται με την κυκλοφορία του νέου Thunderbird. Τα περισσότερα νέα mainboards με socket 462 (socket A) θα υποστηρίζουν επίσης την αλλαγή του multiplier (με dip switches) και την αλλαγή του FSB (BIOS), αρχής γενόμενης με το ASUS A7V (rev. 1.01), και όλα δείχνουν ότι θα έχουμε να κάνουμε με εκπληκτικούς "overclockers". Ιδωμεν!

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΚΑΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ

Multiplier και FSB

Η αύξηση της ταχύτητας του επεξεργαστή μπορεί να επιτευχθεί με δύο τρόπους: με την αύξηση του multiplier (πολλαπλασιαστή) ή με την αύξηση του FSB (Front Size Bus). Η αύξηση του πολλαπλασιαστή συναντάται πια μόνο στους επεξεργαστές της AMD (αφού οι επεξεργαστές της Intel είναι κλειδωμένοι). Εάν ένας επεξεργαστής είναι 500MHz και η συχνότητα λειτουργίας του τα 100MHz, τότε ο πολλαπλασιαστής είναι 5x. Ετσι, αν αλλάξουμε τον multiplier σε 5,5x, θα πετύχουμε ταχύτητα της τάξης των 550MHz (5,5x100MHz). Η αλλαγή του multiplier είναι μία εύκολη υπόθεση για επεξεργαστές τύπου K6-II (μέσω mainboard), αλλά τα πράγματα δυσκολεύουν όταν πρόκειται για το μεγάλο αδελφό τους Athlon (μέσω συσκευών Golden Fingers), αφού η αλλαγή του multiplier επιφέρει δυστυχώς και την παραβίαση της εγγύησης του επεξεργαστή. Το overclocking με την αλλαγή multiplier είναι ίσως πιο ασφαλές από εκείνο που γίνεται με την αλλαγή του FSB. Δυστυχώς, όμως, σπάνια επιτυγχάνεται (με εξαίρεση τον Athlon) και δεν αποφέρει σημαντική αύξηση στις επιδόσεις, αφού κανένα άλλο μέρος του συστήματός μας, όπως η μνήμη, δεν είναι πουσαρισμένο.

Η αλλαγή του FSB είναι αυτή τη στιγμή ο πιο διαδεδομένος τρόπος overclocking. Είναι σίγουρα ο πιο επικίνδυνος (αφού πολλές φορές, μαζί με τον επεξεργαστή, πουσάρονται και αλλά εξαρτήματα του PC μας), πλην όμως αποφέρει τη σημαντικότερη αύξηση στις επιδόσεις. Οι κατασκευαστές mainboards προσφέρουν πλήθος ευκολιών και ρυθμίσεων για την αλλαγή του. Εσείς το μόνο που πρέπει να προσέξετε είναι τα υποσυστήματα του PC σας να μπορούν να αντέξουν στις παραπάνω συχνότητες FSB.

BIOS

Προτού αποφασίσουμε να κάνουμε overclocking, πρέπει να σιγουρευτούμε ότι έχουμε την τελευταία έκδοση του BIOS του mainboard μας. Οι τελευταίες εκδόσεις συνήθως (διότι έχουν δυστυχώς δει πολλά τα μάτια μας!) είναι οι πιο σταθερές, προσφέροντας καλύτερη υποστήριξη σε υπάρχοντα προϊόντα, αλλά και σε προϊόντα που αναμένονται. Επίσης, βελτιώνουν την ταχύτητα και κάποιες φορές ενσωματώνουν νέες ρυθμίσεις, όπως επιπλέον επιλογές για το FSB! Καλό θα είναι, δε, να έχετε "σετάρει" όλους τους νέους drivers των συσκευών σας.

Οχι βιασύνες!

Οταν κάνουμε overclocking, το κάνουμε σταδιακά, δηλαδή ανεβάζουμε τις συχνότητες με πολύ μικρές αποστάσεις μεταξύ τους. Για παράδειγμα, από τα 100MHz καλό είναι να πάμε στα 103 ή στα 105MHz και όχι ξαφνικά στα 124 ή στα 133MHz. Επίσης, σε κάθε επιτυχή προσπάθειά μας (για παράδειγμα, από τα 100MHz στα 105MHz) και αφού έχουμε φορτώσει επιτυχώς το λειτουργικό μας, πρέπει να κάνουμε τεστ σταθερότητας (χρησιμοποιώντας διάφορα overclocking utilities όπως αυτά που σας προσέφερε το CD-ROM του περασμένου τεύχους του "PC Master"), με κυριότερο όλων τα παιχνίδια. Φορτώστε τό πιο απαιτητικό παιχνίδι που έχετε στον υπολογιστή σας και παίξτε ώρες! Από ό,τι καταλάβατε, το overclocking απαιτεί πολύ χρόνο και προσοχή. Μόνο, όμως, με αυτόν τον τρόπο δίνουμε την ευκαιρία στον επεξεργαστή να συνηθίσει τις νέες ταχύτητες και να γίνει σωστό burn-in, χωρίς να βρεθούμε στη συνέχεια αναγκασμένοι να ανεβάσουμε πολύ το voltage για να επιτύχουμε μεγαλύτερες ταχύτητες. Γι' αυτό σας συνιστούμε να έχετε υπομονή. Αλλωστε, το καλό πράγμα αργεί να έρθει!



Η GlobalWin FDP32 προσαρμοσμένη πάνω στο IWill slotket που χρησιμοποιήσαμε στα Βασανιστήριά μας!

AGP & PCI

Εάν σε κάποια προσπάθεια overclocking ο υπολογιστής αρνείται πεισματικά να μπει στα Windows, μην απογοητευτείτε. Εάν έχετε mainboard με το 440BX, ίσως αυτό να οφείλεται στην κάρτα AGP σας ή σε κάποια κάρτα PCI που σας προειδοποιεί ότι ξεπεράσετε τα όρια ανοχής της στο AGP bus ή το PCI bus. Το AGP bus λειτουργεί στη συχνότητα των 66MHz και το PCI στη συχνότητα των 33MHz. Ετσι, εάν έχετε την υποψία ότι κάποια κάρτα επέκτασης είναι το εμπόδιο, αφαιρέστε όλες τις κάρτες από τον υπολογιστή σας -πλην της κάρτας AGP- και ξαναπροσπαθήστε. Με αυτόν τον τρόπο μπορείτε να απομονώσετε το πρόβλημα και να ανακαλύψετε τι φταίει.

Voltage

Εάν έχετε mainboard με το Apollo PRO 133A ή το i820, ή ακόμα και εάν έχετε 440BX και δεν ξεπεράσατε τα όρια κάποιας κάρτας, τότε ο επεξεργαστής σας μάλλον διψάει για λίγο παραπάνω ρεύμα. Ανεβάστε το voltage, λοιπόν, και ξαναδοκιμάστε. Προσοχή, όμως! Το voltage δεν πρέπει να ξεπεράσει κατά πολύ την default τιμή του, καθώς υπάρχει περίπτωση να βλάψουμε τον επεξεργαστή μας! Εάν, για παράδειγμα, έχουμε έναν Celeron II με voltage λειτουργίας τα 1,5V, μπορούμε να αυξήσουμε την τιμή του το πολύ κατά 0,2V! Εμείς, πάντως, σας συνιστούμε να μην ανεβάσετε καθόλου το voltage, εάν δεν είστε διατεθειμένοι να ρισκάρετε, καθώς είναι μία κίνηση που θέτει σε κίνδυνο τη σωστή λειτουργία του επεξεργαστή σας ή ακόμα και τη ζωή του. Τα προαναφερθέντα ισχύουν τόσο για τους επεξεργαστές K6-2 και K6-III όσο και για τον Athlon και τις συσκευές Golden Fingers. ΠΡΟΣΟΧΗ! Ανεβάζουμε το voltage μόνο όταν είμαστε σίγουροι ότι έχουμε εξαντλήσει τις πιθανότητες να είναι και θέμα υπερθέρμανσης του επεξεργαστή. Η υπερθέρμανση (overheating) μπορεί να προκαλέσει πολλά προβλήματα σταθερότητας. Δοκιμάστε ως αρχική κίνηση να βγάλετε το εξωτερικό περίβλημα του κουτιού και να το αφήσετε ανοιχτό. Στη συνέχεια μερικοί ανεμιστήρες και μία πολύ καλύτερη ψύκτρα ίσως να λύσουν το πρόβλημα.

Ψύκτρες

Ο ρόλος που παίζει η ψύξη στις προσπάθειές μας για επιτυχές overclocking είναι τεράστιος. Επειδή τα κυκλώματα των επεξεργαστών αλλά και όλων των υποσυστημάτων του PC μας (λόγω τις ροής ρεύματος, της πυκνής διάταξης και των εσωτερικών αντιστάσεων) αναπτύσσουν τεράστια ποσά θερμότητας, αποτελούν συνεχή απειλή για τη σωστή λειτουργία του και πρέπει να βρούμε τρόπους να τα καταπολεμήσουμε.

Οι εταιρίες κατασκευής επεξεργαστών προσφέρουν και τις ανάλογες ψύκτρες για την καταπολέμηση αυτών των ποσών θερμότητας. Οταν όμως κάνουμε overclocking, αυτές οι στάνταρ μορφές ψύξης δεν επαρκούν και πρέπει να καταφύγουμε σε πιο εξειδικευμένες τεχνικές και λύσεις. Η αγορά, λοιπόν, μεγαλύτερης και πιο ικανής ψύκτρας είναι επιτακτική ανάγκη για αρχή. Οι ψύκτρες είναι φτιαγμένες από ειδικά κράματα αλουμινίου (σε εξειδικευμένες περιπτώσεις χαλκού) που απορροφούν ένα μεγάλο ποσοστό θερμότητας από την επιφάνεια του επεξεργαστή και

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ CELERON II 533 (OVERCLOCKED ΣΤΑ 840MHz)

Sisoft Sandra 2000 CPU Benchmark	533MHz	840MHz
CPU Dhrystone	1444 MIPS	2271 MIPS
CPU Whetstone	716 MFLOPS	1125 MFLOPS
Sisoft Sandra 2000 Multimedia Benchmark	**533MHz**	**840MHz**
INTEGER MMX	1682 it/s	2644 it/s
Floating Point SSE	2239 it/s	3520 it/s
3DMark 2000 (640x480x16bit)	**533MHz**	**840MHz**
3DMarks	2478	3597
CPU 3DMarks	149	209
Quake III Arena (default game options,3D sound on)	**533MHz**	**840MHz**
Fastest	53,0 Fps	76,2 Fps
Normal	47,9 Fps	71,0 Fps

[WCPUID Ver.2.7c]

Vendor ID	GenuineIntel	Type ID	0
Family ID	6	Model ID 8 / Stepping ID	3
Brand ID	Intel Celeron (0.18Mu)		1
Platform	Socket370 (PGA370 Socket)		

Clock Frequency

Internal	840.00 MHz	Clock Multiplier	
External	105.00 MHz DDR		8.0
I-Cache	16K Byte	L2 Cache	128K Byte
D-Cache	16K Byte	L2 Latency	2

MMX Technology	Supported
SSE(SIMD) Technology	Supported
3DNow! Technology	Not Supported

IBM PC/AT
Windows 98 Version 4.10.2222 A

Analyze / Feature Flg / Cache Info / Cache Reg / AGP Info / Copy / OK

WCPUID MHz — Copyright (c) 1996-2000 By H.Oda! 387AAAF6

Ο νέος Celeron αποδείχθηκε άξιος συνεχιστής της παράδοσης που ξεκίνησε ο 300A.

με τη βοήθεια των ενσωματωμένων σε αυτές ανεμιστήρων το διοχετεύουν στο περιβάλλον. Να θυμάστε ότι όσο πιο μεγάλη η ψύκτρα τόσο μεγαλύτερη η απορρόφηση της θερμότητας και όσο μεγαλύτεροι οι ανεμιστήρες πάνω της τόσο πιο γρήγορη η διοχέτευσή της στο περιβάλλον. Η τοποθέτηση της ψύκτρας, ιδιαίτερα σε επεξεργαστές όπως οι νέοι Celeron, Pentium III, Thunderbird και Duron πρέπει να γίνεται με ιδιαίτερη προσοχή και με τη λιγότερη πίεση, αφού όλοι αυτοί οι νέοι επεξεργαστές είναι ιδιαίτερα εύθραυστοι.

Κουτιά

Τα μεγαλύτερα κουτιά τύπου full tower και μερικά ευρύχωρα midi είναι ιδανικοί συνεργάτες σε κάθε προσπάθεια overclocking. Λόγω άφθονου χώρου επιτρέπουν την "άνετη" λειτουργία των υποσυστημάτων του PC μας. Επίσης, η θερμότητα που παράγεται από τον επεξεργαστή και από άλλα chipsets είναι ευκολότερο να μεταφερθεί εκτός κουτιού. Οι ευκολίες που παρέχουν, όπως οι αρκετές θέσεις για ανεμιστήρες και ο αρκετός χώρος για το τροφοδοτικό σε θέση υψηλότερη από του mainboard, είναι παράγοντες καταλυτικοί για την καταπολέμηση της θερμότητας στο εσωτερικό του. Επίσης, επιτρέπουν την εφαρμογή ψυκτρών μεγαλύτερου μεγέθους. Κάποιες ενέργειες και παρεμβάσεις από εμάς, όμως, είναι επίσης απαραίτητο να γίνουν. Το συμμάζεμα των καλωδίων με ταινία ή με πλαστικοποιημένο σύρμα είναι μια καλή ιδέα για αρχή, αφού η ακαταστασία τους δυσκολεύει την απαγωγή της θερμότητας και τη δημιουργία ρεύματος αέρα. Εξάλλου, τις κάρτες του συστήματός σας (ήχου, SCSI, TV-Tuner κ.λπ.) καλό θα είναι να τις μεταφέρετε σε slots μακριά από τον επεξεργαστή. Η τοποθέτηση μερικών επιπλέον ανεμιστήρων είναι επίσης μία πολύ καλή ιδέα, αφού



Ψύκτρες για όλα τα γούστα και τις ανάγκες, της εκπληκτικής Global Win.

σχηματίζοντας ένα ρεύμα αέρα στο εσωτερικό του κουτιού, η εγκλωβισμένη θερμότητα είναι ευκολότερο να μεταφερθεί εκτός του. Κατά προτίμηση τοποθετήστε έναν ανεμιστήρα στη βάση του κουτιού και έναν στο επάνω μέρος και προσέξτε να έχουν φορές αντίθετες! Εάν όχι, ο σχηματισμός ρεύματος αέρα είναι αδύνατος και έτσι το κουτί μας κινδυνεύει να μετατραπεί σε φούρνο! Κάποιοι μανιακοί overclockers χρησιμοποιούν τρυπάνια και ηλεκτρικούς κόπτες για να δημιουργήσουν επιπλέον θέσεις για ανεμιστήρες στο μπροστινό και το πλάγιο μέρος του κουτιού, αλλά και στην κορυφή του! Εάν είστε αποφασισμένοι για τέτοια πράγματα, κάνετέ τα με προσοχή, έτσι; Εάν, πάντως, αφήσετε το κουτί ανοικτό, μάλλον θα έχετε εξίσου καλά αποτελέσματα χωρίς τέτοιου είδους υπερβολές. Κουτιά που λειτουργούν σαν ψυγεία (!) και αποφέρουν εκπληκτικά αποτελέσματα θα βρείτε σε αρκετούς τύπους και τιμές στο Internet (και σε λίγο καιρό και στην Ελλάδα από την Checkmate International). Μερικές ενδιαφέρουσες διευθύνσεις είναι οι εξής : www.kryoteck.com, www.vapochill. com.

Peltier

Τα peltier είναι ειδικές μικρού μεγέθους μεταλλικές πλάκες που τροφοδοτούνται με ρεύμα και βασιζόμενες σε φαινόμενα του ηλεκτρισμού μπορούν να μεταφέρουν από τη μία πλευρά τους όλη τη θερμότητα στην απέναντι. Τοποθετούνται ανάμεσα στον επεξεργαστή και την ψύκτρα. Η μία πλευρά του peltier (εκείνη που έρχεται σε επαφή με τον επεξεργαστή) βρίσκεται σε θερμοκρασίες κοντά στο μηδέν, ενώ αντίθετα η άλλη αναπτύσσει τεράστια ποσά θερμότητας. Έτσι, η τοποθέ-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ PENTIUM III 650 (OVERCLOCKED ΣΤΑ 923MHz)

Sisoft Sandra 2000 CPU Benchmark	**650MHz**	**923MHz**
CPU Dhrystone	1768 MIPS	2496 MIPS
CPU Whetstone	876 MFLOPS	1237 MFLOPS
Sisoft Sandra 2000 Multimedia Benchmark	**650MHz**	**923MHz**
INTEGER MMX	2059 it/s	2907 it/s
Floating Point SSE	2741 it/s	3870 it/s
3DMark 2000 (640x480x16bit)	**650MHz**	**923MHz**
3DMarks	3629	4601
CPU 3DMarks	199	251
Quake III Arena (default game options, 3D sound on)	**650MHz**	**923MHz**
Fastest	74,8 Fps	101,7 Fps
Normal	69,2 Fps	88,9 Fps

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.7c]
Vendor ID GenuineIntel Type ID 0
Family ID 6 Model ID 8 Stepping ID 3
Brand ID Intel Pentium III (0.18Mu) 2
Platform Socket370 (PGA370 Socket)
Clock Frequency
Internal 922.93 MHz Clock Multiplier
External 141.99 MHz DDR 6.5
I-Cache 16K Byte L2 Cache 256K Byte
D-Cache 16K Byte L2 Latency 0
MMX Technology Supported
SSE(SIMD) Technology Supported
3DNow! Technology Not Supported
IBM PC/AT
Windows 98 Version 4.10.2222 A
Analyze / Feature Flg / Cache Info / Cache Reg / AGP Info / Copy / OK
WCPUID MHz Copyright (c) 1996-2000 By H.Oda! F27B386F

Ο νέος Coppermine είναι ο καλύτερος overclocker αυτή τη στιγμή στην αγορά.

τηση μεγάλης ψύκτρας είναι επιτακτική ανάγκη για τη σωστή και χωρίς θύματα απαγωγή τους! Δυστυχώς, τα peltier απαιτούν πολύ ρεύμα, έτσι η αγορά ενός τροφοδοτικού 300+ Watt είναι απαραίτητη. Η σωστή τοποθέτησή τους είναι ιδιαίτερα δύσκολη, αφού εάν δεν προσέξουμε τη στεγανοποίηση (με σιλικόνες), υπάρχει κίνδυνος σχηματισμού κρυστάλλων νερού στην επιφάνεια του επεξεργαστή. Εάν, λοιπόν, κάποια στιγμή σταματήσουμε τη λειτουργία του PC μας, θα ξεκινήσει η διαδικασία υγροποίησής τους και μετά... ο σώζον εαυτόν σωθήτω! Η χρήση των peltier, αν και ιδιαίτερα επικίνδυνη, είναι αρκετά διαδεδομένη στις κοινότητες των overclockers. Αποτελούν μία extreme λύση για ιδιαίτερα extreme απαιτήσεις.

Water cooling

Ενας από τους πιο εντυπωσιακούς και δραστικούς τρόπους ψύξης του επεξεργαστή είναι οι συσκευές υδρόψυξης (water-cooling devices). Ο επεξεργαστής με την τοποθέτηση τέτοιων συσκευών ψύχεται αποκλειστικά με νερό! Διάφορα αυτοσχέδια ψυγεία (radiators) φροντίζουν για την ψύξη του νερού που μεταφέρεται με σωληνάκια στην ειδική ψύκτρα και ειδικές αντλίες (pumps) τοποθετούνται για την κυκλοφορία και την ανανέωσή του. Η συσκευές αυτού του τύπου, λοιπόν, εκτός από την ειδική στεγανοποιημένη ψύκτρα με τις δύο απολήξεις που καταλήγουν σε σωληνάκια και φροντίζουν για την ανανέωση του νερού στο εσωτερικό της, αποτελούνται και από άλλα, επιμέρους τμήματα, που απαιτούν πολύ χώρο, κόπο στην τοποθέτηση και ιδιαίτερη προσοχή στη συντήρησή τους. Η εφαρμογή τέτοιων συσκευών είναι ιδιαίτερα δύσκολη και άκρως επικίνδυνη διαδικασία (ιδίως εάν συνοδεύεται και από peltier) και καλύτερα να την αποφύγετε όσοι δεν έχετε τις κατάλληλες γνώσεις και τον απαιτούμενο εξοπλισμό. Στο εμπόριο κυκλοφορούν αρκετές ολοκληρωμένες λύσεις αυτού του τύπου (www.senfu.com) αλλά και πολλές αυτοσχέδιες. Προσοχή στην επιλογή, λοιπόν, και καλά μπάνια!



Μία ιδιαίτερα αποτελεσματική λύση για τη δημιουργία ρεύματος αέρα.

Μνήμη

Η κακή ποιότητα της μνήμης μπορεί να αποτελέσει εμπόδιο για την επιτυχία μας. Η μνήμη τύπου SDRAM είναι φτιαγμένη να τρέχει με 66, 100 και 133MHz (PC-133) bus. Εάν είστε κάτοχοι mainboard που βασίζεται στο Intel 440BX ή το AMD Irongate θα πρέπει να γνωρίζετε ότι η μνήμη αυτή τρέχει παράλληλα με το FSB. Ετσι, όταν κάνουμε overclock, κάποιες φορές η μνήμη αυτή θα τρέχει έξω από τα όριά της. Η ανθεκτικότητα αυτού του τύπου μνήμης είναι μεγάλη, αλλά πάντα υπάρχει η περίπτωση σε κάποια προσπάθειά μας να καεί. Για να μη συμβεί αυτό, επάνω στα τσιπ του αρθρώματος της μνήμης υπάρχει ένας κωδικός που σχεδόν πάντα καταλήγει σε έναν αριθμό (XXXXXXX-Αριθμός). Εάν διαιρέσουμε τον αριθμό 1000 με αυτόν τον αριθμό, μπορούμε να έχουμε μια μικρή ιδέα για τα όρια της μνήμης μας. Για παράδειγμα, εάν ο αριθμός είναι το 8, τότε 1000/8 = 125, άρα η μνήμη μας μπορεί να αντέξει 125MHz σίγουρα. Για περισσότερα MHz, μόνο δοκιμές μπορούν να μας δείξουν τα όριά της. Οι κάτοχοι άλλων mainboards (Via KX-133,Via KT-133, Via Apollo PRO 133A, Intel i820, Intel i815) δεν χρειάζεται να ανησυχούν τόσο, αφού η μνήμη μπορεί να τρέξει ασύγχρονα με το FSB, οπότε τα πράγματα απλουστεύουν.

Θερμοαπαγωγικά υλικά

Στη Retail συσκευασία των επεξεργαστών τύπου PPGA, FC-PGA περιέχεται και μία ψύκτρα. Στην πλευρά της ψύκτρας που έρχεται σε επαφή με τον επεξεργαστή θα παρατηρήσουμε ότι υπάρχει ένα μικρό λευκό κομμάτι θερμοαπαγω-

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ PENTIUM III 700 (OVERCLOCKED ΣΤΑ 933MHz)

Sisoft Sandra 2000 CPU Benchmark	700MHz	933MHz
CPU Dhrystone	1905 MIPS	2533 MIPS
CPU Whetstone	904 MFLOPS	1255 MFLOPS
Sisoft Sandra 2000 Multimedia Benchmark	**700MHz**	**933MHz**
INTEGER MMX	2218 it/s	2950 it/s
Floating Point SSE	2953 it/s	3927 it/s
3DMark 2000 (640 x 480 x 16bit)	**700MHz**	**933MHz**
3DMarks	3728	4613
CPU 3DMarks	212	256
Quake III Arena (default game options, 3D sound on)	**700MHz**	**933MHz**
Fastest	83,2 Fps	103,9 Fps
Normal	76,9 Fps	91,2 Fps

WCPUID / CPU Status

[WCPUID Ver.2.7c]

Vendor ID	GenuineIntel	Type ID	0
Family ID	6	Model ID 8	Stepping ID 3
Brand ID	Intel Pentium III (0.18Mu)		2
Platform	Slot 1 (SC242 Connector)		

Clock Frequency

Internal	936.72 MHz	Clock Multiplier	
External	133.82 MHz DDR		7.0
I-Cache	16K Byte	L2 Cache	256K Byte
D-Cache	16K Byte	L2 Latency	0

MMX Technology	Supported
SSE(SIMD) Technology	Supported
3DNow! Technology	Not Supported

IBM PC/AT
Windows 98 Version 4.10.2222 A

Analyze / Feature Flg / Cache Info / Cache Reg / AGP Info / Copy / OK

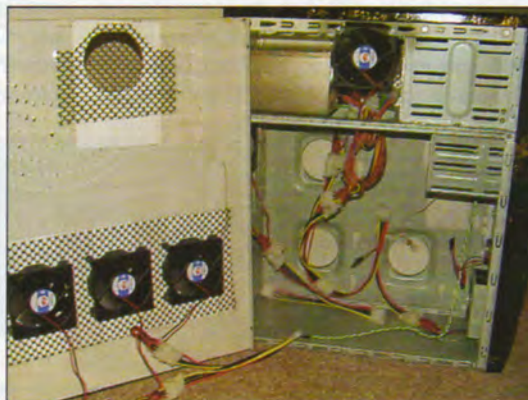
Αυτός ο Slot-1 επεξεργαστής στη συνέχεια μας έδωσε 980MHz (!) και, φυσικά, αγοράστηκε αμέσως από τον υποφαινόμενο!

γικής ταινίας (thermal tape). Αυτή η ταινία είναι συνήθως κάκιστης ποιότητας και καλό θα ήταν να την αντικαταστήσουμε με ένα θερμοαπαγωγικό υλικό τύπου πάστας (thermal grease). Στην ελληνική αγορά υπάρχουν τέτοιου είδους σκευάσματα σε λευκό χρώμα.

Εάν έχετε τη δυνατότητα για αγορές μέσω του Internet, μπορείτε να παραγγείλετε τέτοιου είδους υλικά με βάση το ασήμι (silver grease) ή το χαλκό (copper grease), που είναι ακόμα καλύτερης ποιότητας και προσφέρουν μεγαλύτερες δυνατότητες μεταφοράς της θερμότητας στην ψύκτρα. Εάν, τώρα, έχετε επεξεργαστή τύπου Slot-1 ή Slot A, μπορείτε να κάνετε το ίδιο, με τη διαφορά όμως ότι σπάζοντας τα ειδικά pins που συγκρατούν την ψύκτρα επάνω στον επεξεργαστή χάνετε αμέσως την εγγύησή του.

Σκληροί δίσκοι

Οι σκληροί δίσκοι μπορούν πολλές φορές να δυσκολέψουν ή και να εμποδίσουν την επιτυχία μας κατά το overclocking. Μηνύματα για registry errors και corrupted files είναι μερικές από τις ενδείξεις ότι ο σκληρός μας δίσκος δεν αρέσκεται στο overclocking και τις υψηλές ταχύτητες bus. Πριν να πανικοβληθούμε και αρχίσουμε να καταριόμαστε, υπάρχει μία τελευταία λύση που μπορεί να μας βγάλει από το αδιέξοδο: η απενεργοποίηση του DMA. Πηγαίνουμε, λοιπόν, στο System Properties, Device Manager, Disk Drives, κάνουμε διπλό κλικ στο σκληρό δίσκο και μετά στα Properties του. Από εκεί μπορούμε να απενεργοποιήσουμε το DMA. Δυστυχώς, η μέθοδος αυτή, εκτός από το ότι μειώνει τις επιδόσεις του σκληρού μας σημαντικά, δεν αποτελεί εγγύηση για σίγουρο αποτέλεσμα. Σας λέμε, πάντως, για να σας καθησυχάσουμε ότι οι περισσότεροι σύγχρονοι σκληροί δίσκοι δεν έχουν τέτοιου είδους κόμπλεξ. Εάν εσείς πέσατε στην περίπτωση, τι να πούμε...



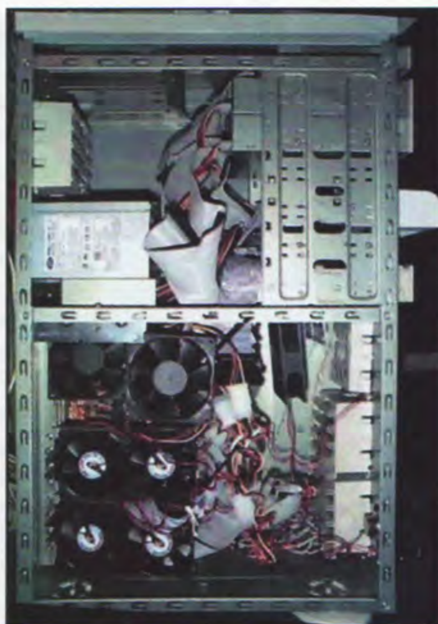
Οι μετατροπές στα κουτιά μπορούν να γίνουν εύκολα αν κάποιος έχει το χρόνο και το μεράκι.

Τροφοδοτικό

Εάν το τροφοδοτικό σας έχει ανεμιστήρα που φυσά τον αέρα προς το εσωτερικό του κουτιού, ανοίξτε το τροφοδοτικό και γυρίστε τον ανεμιστήρα έτσι ώστε να φυσά τον αέρα προς τα έξω. Με αυτόν τον τρόπο, όμως, αχρηστεύουμε την εγγύηση του τροφοδοτικού. ΠΡΟΣΟΧΗ! Στο τροφοδοτικό υπάρχουν τάσεις επικίνδυνες για τη ζωή μας, γι' αυτό ζητήστε τη βοήθεια ειδικού, εάν δεν έχετε τις γνώσεις.

Διαδικασία Burn-In

Ίσως κάποιοι από εσάς γνωρίζετε τι είναι το burn-in και ποια η χρησιμότητά του. Πολλές φορές για να φτάσουμε σε μία ικανοποιητική ταχύτητα με την πολυπόθητη σταθερότητα, χρησιμοποιήσαμε υψηλές τιμές στο voltage του επεξεργαστή. Το αυξημένο voltage, όμως, εγκυμονεί κίνδυνους και φθείρει σταδιακά τον επεξεργαστή μας, αφού όσο ανεβάζουμε το voltage τόσο η θερμοκρασία στο τσιπ αυξάνεται. Κάποιες φορές δε τον εκθέτει άμεσα σε κίνδυνο, εάν η τιμή είναι κατά πολύ μεγαλύτερη από αυτήν που θα έπρεπε να υπάρχει φυσιολογικά. Ο στόχος του burn-in είναι ο εξής: να επιτύχουμε την υψηλότερη τιμή FSB και, κατά συνέπεια, τη μεγαλύτερη ισχύ στον επεξεργαστή μας με τη χαμηλότερη δυνατή τιμή στο voltage. Η συγκεκριμένη διαδικασία είναι αρκετά χρονοβόρα και μπορεί να διαρκέσει από μερικές ημέρες ή μία εβδομάδα μέχρι έναν μήνα. Τι κάνουμε, λοιπόν; Αφού φτάσαμε στο σημείο της υψηλότερης δυνατής ταχύτητας τον επεξεργαστή μας, για παράδειγμα έναν Pentium III 550 στα 742MHz (135 FSB) στα 1,8V, κατεβάζουμε τον επεξεργαστή μας μερικά "κλικ" πιο κάτω, ας πούμε στα 715MHz (130 FSB), αφήνοντας όμως την τάση στα 1,8Volt. Αφήνουμε τον επεξεργαστή σε αυτή την κατάσταση για ένα διάστημα -όχι, όμως, σε κατάσταση ύπνωσης, αλλά τον αναγκάζουμε να τρέχει δυνατές εφαρμογές (PRIME95,



Κάποιες θυσίες χρειάζονται. Για παράδειγμα, ο ιδιοκτήτης αυτού του κουτιού φορά ωτοασπίδες όταν χρησιμοποιεί τον υπολογιστή του...

SETI@Home, Games) όσον το δυνατόν περισσότερες ώρες κατά τη διάρκεια της ημέρας- και στο τέλος θα διαπιστώσουμε ότι τα 742MHz επιτυγχάνονται πια με τη χρησιμοποίηση 1,70-1,75Volt! Μην απορήσετε επίσης εάν ο επεξεργαστής σας έπειτα από αυτή τη διαδικασία ξεπερνά τα 742MHz! Ναι, με το burn-in μπορείτε να φτάσετε ψηλότερα! Φυσικά, για να επιτύχει το burn-in πρέπει η θερμοκρασία της CPU να βρίσκεται σε χαμηλά επίπεδα, ας πούμε 2-3 βαθμούς πάνω από τη θερμοκρασία του mainboard και αυτό διότι τα ηλεκτρόνια (ροή ρεύματος) είναι ευαίσθητα στην τάση και τη θερμοκρασία. Οσο μεγαλύτερη είναι η τάση τόσο μεγαλύτερο το αποτέλεσμα, αλλά και όσο μεγαλύτερη η θερμοκρασία τόσο μικρότερο το αποτέλεσμα. Δυστυχώς, η επιτυχία αυτής της διαδικασίας εξαρτάται αφ' ενός από το συγκεκριμένο επεξεργαστή και αφ' ετέρου από το τι επιδόσεις περιμένουμε από αυτόν. Λόγω των κατασκευαστικών διαφορών, μερικοί επεξεργαστές μπορεί να είναι περισσότερο δεκτικοί στο burn-in από ό,τι κάποιοι άλλοι διαφορετικής σειράς παραγωγής. Μπορεί να συμβαίνει το ίδιο, όμως, και με τα τσιπ του ίδιου wafer (αρχικό στάδιο των πυρήνων των επεξεργαστών της ίδιας παραγωγής). Η τύχη παίζει μεγάλο ρόλο!

ΜΙΚΡΑ MADNESS TIPS

➤ Εάν έχετε προβλήματα με τη μνήμη, αλλά είστε βέβαιοι ότι είναι μέσα στα όρια του bus που μπορεί να αντέξει, τοποθετήστε τη σε θέση slot πιο κοντά στη CPU. Εάν, τώρα, έχετε δύο DIMM από μνήμη εγκατεστημένα στο PC σας, δοκιμάστε να βγάλετε κάποιο από αυτά για να δείτε ποιο προκαλεί το πρόβλημα. Καλό θα ήταν, επίσης, να αλλάζατε όλες τις θέσεις slot που έχετε στη διάθεσή σας.

➤ Μερικές φορές κάποια τσιπ επάνω στο mainboard και ειδικά εκείνο που ελέγχει τις FSB, ονόματι Clock Generator, θερμαίνονται παρά πολύ. Εάν, λοιπόν, παρατηρήσετε ότι συγκεκριμένες FSB δεν είναι σταθερές, μπορείτε να τοποθετήσετε επάνω στα τσιπ μικρές ψύκτρες. Με αυτόν τον τρόπο τα τσιπς επάνω στο mainboard θα θερμαίνονται λιγότερο και οι FSB θα είναι περισσότερο σταθερές.

➤ Συχνά το chipset των mainboards -και ειδικά του Intel 440BX- θερμαίνονται πολύ όταν ανεβάζουμε το FSB, με αποτέλεσμα να μην έχουμε την επιθυμητή σταθερότητα σε κάποιες περιπτώσεις. Καλό θα είναι, λοιπόν, να βγάλουμε με ιδιαίτερη προσοχή την ψύκτρα και αφού απλώσουμε με προσοχή λίγη θερμοαπαγωγική πάστα, να την ξανατοποθετήσουμε. Με αυτό τον τρόπο η θερμότητα από το τσιπ θα μεταφέρεται πιο γρήγορα στην ψύκτρα και έτσι το τσιπ θα τρέχει περισσότερο ψυχρό. Επίσης, εάν έχουμε τη δυνατότητα, ας τοποθετήσουμε μία ψύκτρα με ανεμιστηράκι στη θέση της.

ΔΟΚΙΜΕΣ

Celeron (II) και Pentium III (Coppermine)

Δοκιμάσαμε τις δυνατότητες ενός από τους νέους Celeron (Coppermine 128), έναν 533A, και καταφέραμε χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια να φτάσουμε το τσιπ στα 840MHz (105MHz FSB).

Χρησιμοποιήσαμε ένα mainboard που ολοκλήρωνε το Apollo PRO 133A, το ASUS P3V4x.

Αυτό το mainboard χρησιμοποιήσαμε και στα τεστ με τον Pentium III, καθώς από τις λύσεις που αναφέραμε στο προηγούμενο τεύχος έμοιαζε η πιο ολοκληρωμένη, δεδομένου ότι συνδυάζει μεγαλύτερη σταθερότητα και ευελιξία, αλλά και αρκετά αξιοπρεπείς επιδόσεις. Το σύστημά μας αποτελείτο επίσης από τα εξής: 3dfx Voodoo 3 3000 AGP (ο γράφων είναι οπαδός της 3dfx, τι να κάνουμε;), μνήμη 128MB της Siemens (PC-133), I will II converted card (slotket), WD Expert 20,5G και μια SoundBlaster Live!. Το κουτί (case) που χρησιμοποιήσαμε ήταν συνηθισμένο, με ATX τροφοδοτικό των 300W και χωρίς πρόσθετους ανεμιστήρες. Χρησιμοποιήσαμε επίσης την ψύκτρα GlobalWin FDP32. Αφού αναβαθμίσαμε το BIOS στην τελευταία έκδοση του 1005, τοποθετήσαμε τον επεξεργαστή στο ειδικό slotket και όλα αναγνωρίσθηκαν αυτόματα. Το BIOS αναγνώρισε τον επεξεργαστή πρώτα ως Celeron 533A, αλλά στη συνέχεια μας έδωσε τρεις επιλογές για το πώς θέλουμε να μπουτάρουμε στα Windows. Ετσι εμφάνισε τις επιλογές 533 (66 FSB), 800 (100 FSB), 1.066MHz (133 FSB)!!! Φυσικά, επιλέξαμε την πρώτη και, αφού όλα αποδείχθηκαν εντάξει στα Windows, κάναμε restart.

Ο επεξεργαστής ήταν RETAIL, κατασκευασμένος στη Μαλαισία με κωδικό SL46S, είχε multiplier 8 και έτρεχε σε συχνότητα 66MHz (8x66MHz=533MHz). Το voltage λειτουργίας του πυρήνα του ήταν σαφώς χαμηλότερο των προκατόχων του, 1,5V έναντι 2V. Δοκιμάσαμε αμέσως να ανεβάσουμε τη συχνότητα λειτουργίας του συστήματός μας στα 75MHz (8x75MHz=600MHz) και ο επεξεργαστής μας δεν παραπονέθηκε καθόλου. Ξεπέρασε τη διαδικασία του φορτώματος και μπήκε στα Windows. Για να επιβεβαιώσουμε τη σταθερότητά του τρέξαμε το Stability Test και το SETI@Home ταυτόχρονα για περίπου μία ώρα. Μετά δοκιμάσαμε να τρέξουμε κάποια απαιτητικά παιχνίδια που υπήρχαν ήδη εγκατεστημένα στον υπολογιστή μας, όπως τα Quake III, Need For Speed 5 και Unreal Tournament, και όλα αποδείχθηκαν εντάξει.

Αποφασίσαμε να ανεβάσουμε το FSB στα 83MHz (8x83MHz=664MHz) και ξεκινήσαμε την ίδια πάλι διαδικασία επιβεβαίωσης της σταθερότητας του overclocked επεξεργαστή μας. Ολα πήγαν θαυμάσια, ούτε crashes στα παιχνίδια ούτε "βήχας" από τη μεριά του επεξεργαστή.

Από τότε που πιάσαμε όμως το τσιπ αυτό στα χέρια μας, ανυπομονούσαμε να δούμε την αντίδρασή του στην ταχύτητα που δουλεύει ο "μεγάλος αδερφός" του Pentium III, τα 100MHz.





Ο Athlon με τη συσκευή GoldenFingers, "Afterburner".

Οταν το δοκιμάσαμε όλα πήγαιναν καλά μέχρι που ο επεξεργαστής έφτασε στο μικρό στάδιο λίγο προτού μπει στα Windows. Εκεί το σύστημα κόλλησε και μόνο με ένα hard reset σώσαμε την κατάσταση.

Μπήκαμε στο BIOS και τσεκάραμε τη θερμοκρασία να δούμε εάν ήταν σε λογικά πλαίσια και ήταν, 37 βαθμοί (καλοκαίρι έχουμε έτσι; Μην ξεχνιόμαστε;). Ετσι συμπεράναμε ότι μάλλον ο επεξεργαστής χρειαζόταν μια μικρή πα-

ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ CHIPSET ΣΤΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Από ό,τι βλέπετε, το 440BX είναι αναμφισβήτητα ο απόλυτος ηγέτης των FPS. Ειδικά όταν τρέχει στα 133MHz, κανένα chipset δεν μπορεί να το συναγωνιστεί. Χρησιμοποιήσαμε ένα μέσο σύστημα για της μετρήσεις και δύο επεξεργαστές τύπου Slot-1, έναν 600E (100MHz) και έναν 600EB (133MHz).
Η μνήμη που χρησιμοποιήσαμε στο i820 ήταν ένα DIMM των 128MB (PC800) της Samsung. Η SDRAM μνήμη που χρησιμοποιήσαμε ήταν ένα DIMM των 128MB (PC-133) της Siemens. Το σύστημά μας αποτελούσαν επίσης τα εξής:
Κάρτα γραφικών: Creative Annihilator (Geforce 256)
Κάρτα ήχου: Creative SoundBlaster Live!
Σκληρός δίσκος: WD Expert 20,5 GB
DVD-ROM: Pioneer A03S
Οι μετρήσεις έγιναν στη χαμηλή ανάλυση των 640x480 και σε βάθος χρώματος 16bit σε δύο πολύ δημοφιλή shooters, το Quake 3 (OpenGL) και το Expendable (Direct3D), για να μπορέσουμε να δούμε πραγματικές διαφορές. Σε υψηλότερες αναλύσεις, το τσιπ γραφικών κάνει τη μεγαλύτερη δουλειά και έτσι τα αποτελέσματα και οι διαφορές δεν θα ήταν ευδιάκριτες, γι' αυτό και δεν σας παραθέτουμε συγκριτικό πίνακα.

	Quake III Arena (OpenGL) 640x480x16 bpp	Expendable (Direct3D) 640x480x16 bpp
Intel 440BX με FSB 133MHz	123,8 FPS	89,22 FPS
Via Apollo PRO 133A με FSB 133MHz (Memory 133MHz)	104,5 FPS	78,37 FPS
Intel 440BX με FSB 100MHz	108,4 FPS	78,05 FPS
Intel i820 με RDRAM και FSB 133MHz	106,7 FPS	77,16 FPS
Intel i820 με RDRAM και FSB 100MHz	100,7 FPS	72,45 FPS
Via Apollo PRO 133A με FSB 100MHz (Memory 100MHz)	97,9 FPS	71,05 FPS
Intel i820 με SDRAM και FSB 133MHz	94,1 FPS	68,70 FPS
Via Apollo PRO 133 με FSB 133MHz (Memory 133MHz)	91,7 FPS	63,01 FPS
Intel i820 με SDRAM και FSB 100MHz	91,1 FPS	65,97 FPS
Via Apollo PRO 133 με FSB 100MHz (Memory 100MHz)	86,4 FPS	59,25 FPS
Intel i815 με FSB 100MHz (Memory 100MHz)	98,1 FPS	71,68 FPS
Intel i815 με FSB 133MHz (Memory 133MHz)	105,0 FPS	78,87 FPS

ραπάνω ώθηση για να καταφέρει να ξεπεράσει τον σκόπελο του φορτώματος των Windows. Ετσι ανεβάσαμε μέσα από το BIOS menu το voltage στα 1,55V και επιβεβαιωθήκαμε. Ολα πήγαν καλά, τα Windows, αλλά και όλες οι εφαρμογές τους έτρεξαν κανονικά, χωρίς το παραμικρό πρόβλημα. Δυστυχώς όμως όταν τρέξαμε το πρώτο παιχνίδι 3D ο υπολογιστής κράσαρε. Ετσι μπήκαμε ξανά στο BIOS και ανεβάσαμε το voltage άλλα 0,05V στα 1,6V. Η διαδικασία boot, τα Windows και διάφορες εφαρμογές τους αλλά και όλα τα παιχνίδια που τρέξαμε αποδείχθηκαν υπέρ σταθερά (Rock solid!). Ενα αίσθημα ανακούφισης και χαράς διαπέρασε το στέρνο μας. Τα είχαμε πια καταφέρει. Ο Celeron των 533MHz είχε αποδειχθεί γίγαντας των 800MHz! Αποφασίσαμε να πιέσουμε τον επεξεργαστή λίγο παραπάνω. Τα 105MHz FSB ήταν πειρασμός. Μας φάνηκε απίστευτο αλλά τα 840MHz ήταν γεγονός! Τον "πυροβολήσαμε" με ό,τι stability utilities είχαμε στον υπολογιστή μας και δεν παραπονέθηκε καθόλου. Ο νέος Celeron αποδείχθηκε καλύτερος στο overclocking από τους φημισμένους προκάτοχους του! Για την ιστορία όμως να αναφέρουμε ότι ο συγκεκριμένος επεξεργαστής με κάποιες ιδιαίτερες και εξωτικές μεθόδους ψύξης (μεγάλες ψύκτρες, peltier) έχει τις δυνατότητες να φτάσει στα 900+ MHz! Δυστυχώς όμως ο επεξεργαστής δεν μας εντυπωσίασε με τις επιδόσεις του. Προφανώς φταίει το μικρό μέγεθος της L2 cache που έχει, αλλά κυρίως η ταχύτητά της (έχει Latency 2 αντί για 0 του μεγάλου αδερφού Pentium III). Παρ' όλα αυτά αποτελεί μια εξαιρετική αγορά αφού η τιμή του είναι ιδιαίτερα χαμηλή. Τζάμπα MHz δηλαδή!

Οι Pentium III αποδείχθηκαν επίσης σπουδαίοι overclockers. Χρησιμοποιώντας ακριβώς την ίδια σύνθεση στο σύστημά μας και ακολουθώντας την ίδια διαδικασία με τον Celeron καταφέραμε να φτάσουμε τον 600E στα 901MHz (με 1,8Volt) και τον 700E στα 933MHz (με 1,8Volt)! Δυστυχώς ένας 600E (Coppermine, stepping c A2) ακόμα που είχαμε στη διάθεσή μας δεν κατάφερε να ξεπεράσει τα 696MHz. Κάναμε τα πάντα για να καταφέρουμε να τον κάνουμε να τρέξει γρηγορότερα, αλλά συνεχώς μας απογοήτευε με το πείσμα και την τεμπελιά του. Οπως είπαμε η τύχη έχει το ρόλο της στο overclocking και ένα μέρος της το χρειαζόμαστε ακόμα και για την ποιότητα του επεξεργαστή!

Δυστυχώς δεν καταφέραμε να εξασφαλίσουμε τον Athlon εγκαίρως για τις ανάγκες αυτού του άρθρου αλλά επιφυλασσόμαστε να σας δείξουμε τις ικανότητες και τις επιδόσεις του (όπως και αυτές των Thunderbird και Duron) σε κάποιο από τα επόμενα τεύχη του "PCMaster".

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το overclocking δεν είναι αυτοσκοπός, είναι τέχνη, και καλύτερα να μην επιχειρείται από ανθρώπους που δεν αγαπούν την εργασία στον υπολογιστή τους. Απαιτείται ιδιαίτερη προσοχή και κάποιες φορές αρκετό θάρρος για την εκτέλεση κάποιων εργασιών. Εμείς προσπαθήσαμε μέσα από λίγες σελίδες περιοδικού να σας αποκαλύψουμε μερικά από τα μυστικά του. Η αλήθεια είναι ότι κανένα περιοδικό και κανένα άρθρο δεν θα μπορούν να σας αποκαλύψουν και να σας διδάξουν τις τεχνικές και τα μυστικά του overclocking καλύτερα από τον ίδιο σας τον εαυτό καθώς ασκείστε και πειραματίζεστε με τον υπολογιστή. Καλή επιτυχία στις προσπάθειές σας και να θυμάστε:

"Overclocking may void your warranty". Πώς είπατε;

Ευχαριστούμε πολύ για τη βοήθειά της στους επεξεργαστές την εταιρία Wing Computers (Σολωμού 24) και στις συσκευές ψύξεως την Checkmate International (Εύηνου 7, Πύργος Αθηνών).

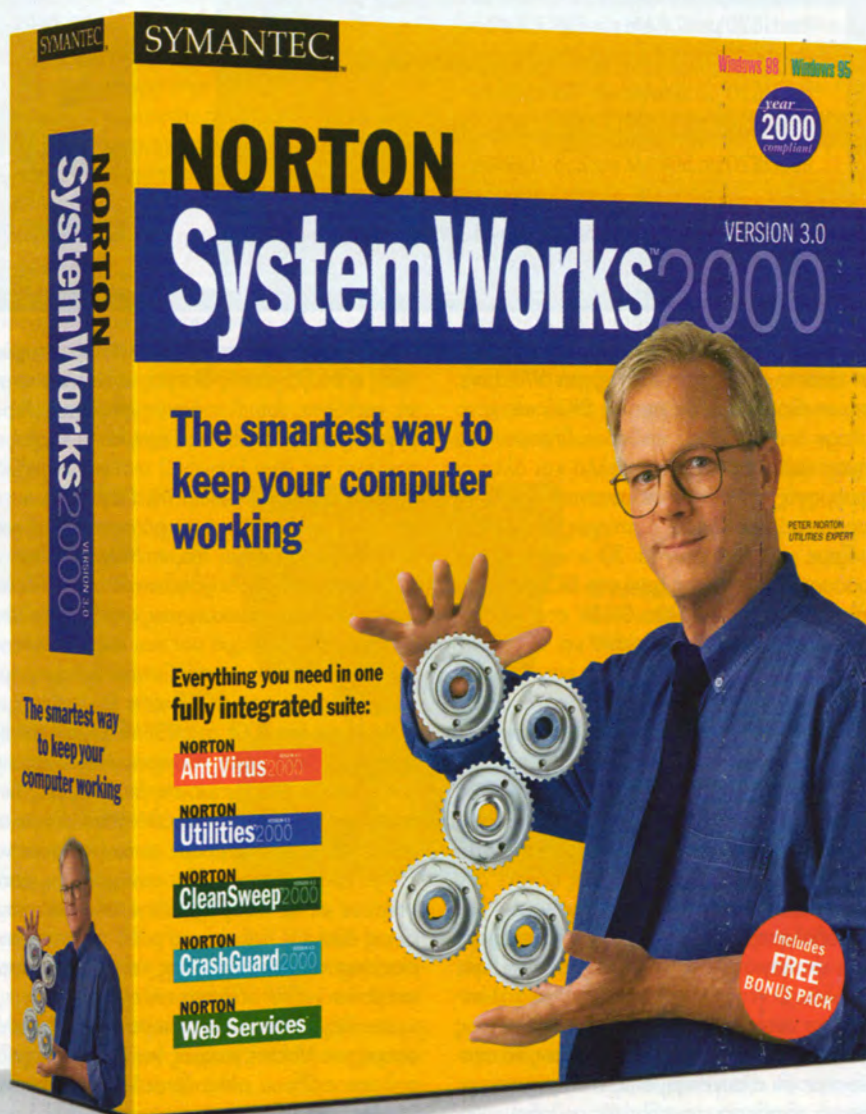
PC

NORTON SystemWorks 2000

Ο πιο έξυπνος τρόπος για να κρατήσετε τον υπολογιστή σας σε φόρμα!

Στη σημερινή κοινωνία ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αποτελεί για πολλούς ένα αναντικατάστατο εργασιακό εργαλείο, ενώ για άλλους απλώς έναν πολύτιμο σύντροφο στη διασκέδαση και την ψυχαγωγία. Με όποιον τρόπο και αν χρησιμοποιείται το PC, η χρήση ενός πακέτου εφαρμογών που θα συνδράμουν στην ασφάλεια και τη σωστή διαχείριση του συστήματος επιβάλλεται σε κάθε περίπτωση. Το Norton SystemWorks είναι ένα από τα κορυφαία προγράμματα του είδους.

Του Δημήτρη "red or dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com



Μέσα από τις σελίδες αυτού του περιοδικού έχει επανειλημμένα τονιστεί η σημασία και η σπουδαιότητα της σωστής διαχείρισης ενός προσωπικού υπολογιστή. Δυστυχώς, μιλώντας και από προσωπική εμπειρία, αρκετοί είναι εκείνοι οι χρήστες που αγνοούν ή απλώς δεν τους ενδιαφέρει το γεγονός πως ο υπολογιστής τους χρειάζεται συντήρηση για να διατηρηθεί σε καλή κατάσταση. Δεν είναι λίγοι αυτοί οι οποίοι δεν λαμβάνουν τα απαραίτητα μέτρα προστασίας και συντήρησης του υπολογιστή τους, με συνέπεια κάποια στιγμή να προκληθούν προβλήματα ικανά να φέρουν σε απόγνωση ακόμα και τους πιο έμπειρους χρήστες. Η ουσία όλων των προαναφερομένων είναι πως, αργά ή γρήγορα, ο χρήστης που δεν φροντίζει να συντηρεί το σύστημά του, θα βρεθεί μπροστά σε απρόοπτες όσο και ανεπιθύμητες καταστάσεις. Οταν γράφουμε για συντήρηση ενός προσωπικού υπολογιστή, εννοούμε (μεταξύ πολλών άλλων) την περιοδική χρήση κάποιων προγραμμάτων που θα εξασφαλίσουν στο σύστημά μας απρόσκοπτη και σταθερή λειτουργία για ικανοποιητικό χρονικό διάστημα.

WINDOWS & ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΟΣ

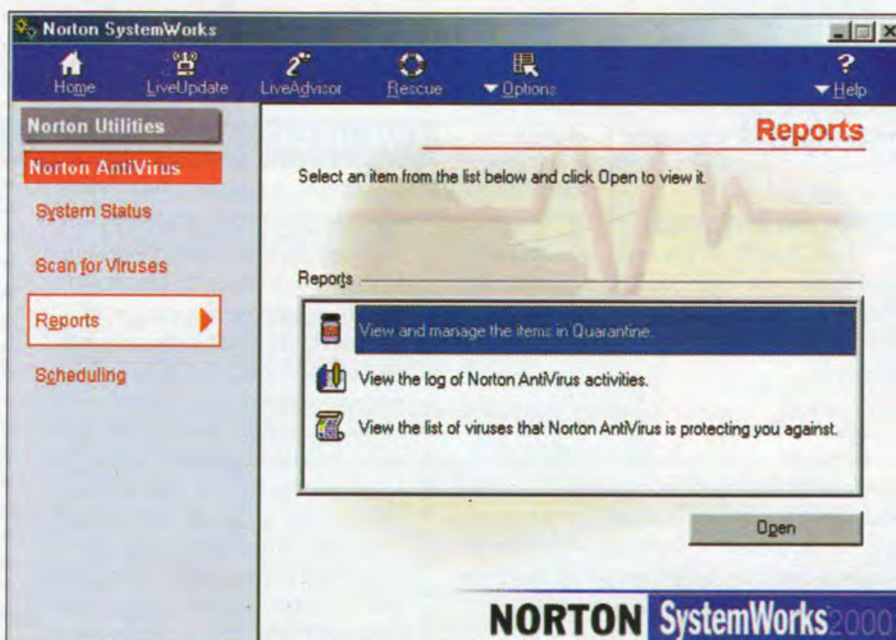
Είναι ευνόητο πως το παρόν άρθρο αναφέρεται σε συστήματα ηλεκτρονικών υπολογιστών που κάνουν χρήση των Windows της Microsoft. Το συγκεκριμένο λειτουργικό, μεταξύ των πολλών ευκολιών που παρέχει στο χρήστη, διακατέχεται θα λέγαμε από πολλά "αδύνατα σημεία" που οφείλονται στην κατασκευαστική φύση του. Κατά την αρχική εγκατάσταση όλα φαίνεται να δουλεύουν ρολόι, αλλά όσο περνάει ο καιρός και ο χρήστης δοκιμάζει διάφορα στον υπολογιστή του, οι επιδόσεις πέφτουν και οι γνωστές μπλε οθόνες και τα GPFs γίνονται ολοένα πιο συχνό φαινόμενο. Η ίδια η Microsoft, γνωρίζοντας προφανώς τις αδυναμίες του προϊόντος της, έχει φροντίσει να εφοδιάσει τα Windows με τρεις εφαρμογές, οι οποίες προσπαθούν φιλότιμα να βοηθήσουν την κατάσταση. Μιλάμε φυσικά για τα Scandisk, Defrag και Disk Cleanup. Το τελευταίο μάλιστα δεν περιλαμβάνεται στην έκδοση των Windows 95 αλλά μόνο στα 98. Η χρήση αυτών των τριών

> **Αργά ή γρήγορα, ο χρήστης που δεν φροντίζει να συντηρεί το σύστημά του, θα βρεθεί μπροστά σε απρόοπτες όσο και ανεπιθύμητες καταστάσεις.**

προγραμμάτων είναι ένα πρώτο σημαντικό βήμα για το χρήστη που ενδιαφέρεται για το PC του και θέλει να το βλέπει να λειτουργεί με υψηλές επιδόσεις. Θα μπορούσαμε να πούμε πως ακόμα και η χρήση μόνο αυτών των προγραμμάτων είναι αρκετή για κάποιους που δεν έχουν ιδιαίτερες απαιτήσεις από το σύστημά τους. Θα ήμαστε μάλιστα σίγουροι για την ισχύ της ανωτέρω πρότασης αν δεν είχαμε δει τις δυνατότητες που προσφέρουν προγράμματα, όπως το Norton SystemWorks 2000.

ΠΡΟΣΟΧΗ ΣΤΟΝ OPTIMIZATION WIZARD

Ο υποφαινόμενος χρησιμοποιεί το SystemWorks για αρκετά μεγάλο διάστημα και έχει μείνει απόλυτα ευχαριστημένος. Μοναδική παραφωνία του προγράμματος αποτελεί η εντολή Norton Optimization Wizard των Norton Utilities, η οποία προξένησε προβλήματα. Συγκεκριμένα, σε δύο περιπτώσεις μετά τη χρήση της τα Windows δεν βρήκαν κάποια αρχεία του συστήματος κατά το startup και μας προειδοποίησαν σε σχετικό παράθυρο. Σε άλλες περιπτώσεις, πάλι, η εντολή λειτούργησε άψογα. Επειτα από αυτό θα θέλαμε να επιστήσουμε την προσοχή σας όσον αφορά στη συγκεκριμένη εντολή. Αν παρ' όλα αυτά είστε αρκετά τολμηροί ώστε να δοκιμάσετε την τύχη σας, να είστε προετοιμασμένοι ακόμα και για επανεγκατάσταση των Windows σε ακραίες περιπτώσεις. Αν έχετε κάποια εξοικείωση με τον τρόπο εγκατάστασης του λειτουργικού της Microsoft, μπορείτε εναλλακτικά να κάνετε "extract" από κάποιο cab αρχείο του CD της εγκατάστασης τα αρχεία που χρειάζεστε. Στην τελευταία περίπτωση απλώς τοποθετήστε τα original αρχεία στο path που σας υποδηλώνει το προειδοποιητικό παράθυρο. Το extract επιτυγχάνεται εύκολα, μέσω του πασίγνωστου συμπιεστικού προγράμματος Winzip.



Από αυτό το μενού μπορείτε να τοποθετήσετε σε "καραντίνα" όλα τα ύποπτα και επικίνδυνα αρχεία που θα συναντήσετε.

ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΙ

Το Norton SystemWorks 2000 είναι μία συλλογή από έξι κορυφαία εμπορικά προγράμματα της πασίγνωστης Symantec. Τα προγράμματα αυτά μπορεί ο καθένας να τα προμηθευτεί και μεμονωμένα, ενώ η συγκεκριμένη συσκευασία τα παρέχει όλα μαζί σε πιο χαμηλή τιμή. Συγκεκριμένα το πακέτο περιλαμβάνει τις τελευταίες εκδόσεις των Norton Utilities, Norton Antivirus, Norton CleanSweep, Norton CrashGuard, Norton Ghost και Norton Web Services. Το καθένα από αυτά περιλαμβάνει πλήθος επιλογών και δυνατοτήτων που θα ικανοποιήσουν ακόμα και τον πιο απαιτητικό χρήστη. Τα Utilities, Antivirus και CleanSweep είναι φυσικά τα προγράμματα που κλέβουν την παράσταση, ενώ τα υπόλοιπα τρία, χωρίς να υστερούν σε δυνατότητες, παραμένουν στη σκιά των "μεγάλων αδελφών" τους. Στη συνέχεια παρουσιάζουμε

NORTON SystemWorks 2000

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΑ ΑΥΤΟΣ Ο ΚΥΡΙΟΣ NORTON;



Ο πασίγνωστος κύριος που κάνει την εμφάνισή του στο εξώφυλλο όλων των προϊόντων που φέρουν το όνομά του είναι φυσικά υπαρκτό πρόσωπο και ονομάζεται Peter Norton. Μεγάλωσε στο Σιάτλ αλλά και στην Ουάσινγκτον των Ηνωμένων Πολιτειών της Αμερικής και εισήλθε στον ευρύτερο χώρο της πληροφορικής ως προγραμματιστής, συγγραφέας αλλά και επιχειρηματίας. Στην πολύχρονη καριέρα του ασχολήθηκε, εκτός από τη δημιουργία προγραμμάτων, και με τη συγγραφή αρκετών βιβλίων γύρω πάντα από τη θεματολογία των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το 1990 πούλησε την εταιρία που είχε ιδρύσει στη Symantec, η οποία συνεχίζει να διανέμει ακόμα και σήμερα όλα τα προϊόντα του Αμερικανού ερευνητή με την επωνυμία του. Ο Peter Norton αποφάσισε να αποσυρθεί έπειτα από πολλά δημιουργικά χρόνια, για να αφοσιωθεί κυρίως στην οικογένειά του αλλά και στην τέχνη, η οποία επίσης είναι μεγάλη αγάπη του. Σήμερα ζει με τη σύζυγό του και τα δύο παιδιά τους στη Σάντα Μόνικα της Καλιφόρνια στις Ηνωμένες Πολιτείες της Αμερικής.

το καθένα από αυτά, με όλες τις δυνατές επιλογές που παρέχουν στο χρήστη.

NORTON UTILITIES

Τα Norton Utilities είναι μία συλλογή από πολύτιμα εργαλεία για τη συντήρηση και την ασφάλεια του υπολογιστή. Το μενού περιλαμβάνει τέσσερις κατηγορίες:

Find and Fix Problems

Η πρώτη κατηγορία έχει να κάνει με την εύρεση προβλημάτων που προξενούνται στα Windows και την επίλυσή τους. Όλα είναι αυτοματοποιημένα και δεν χρειάζεται καθόλου η παρέμβαση του χρήστη. Πολύ σημαντικό πρόγραμμα εδώ είναι το Disk Doctor, μία "advanced" έκδοση του Scandisk. Επίσης, υπάρχει το Unerase Wizard, που προσθέτει επιπλέον προστασία στο Recycle Bin, επιτρέποντας στο χρήστη να επαναφέρει διαγραμμένα αρχεία τα οποία έχουν σβηστεί ακόμα και από τον κάδο ανακύκλωσης.

Improve Performance

Εδώ έχουμε δύο επιλογές. Η πρώτη είναι ένα εκπληκτικό πρόγραμμα defrag, αντίστοιχο με αυτό των Windows (Speed Disk), αλλά πολύ πιο γρήγορο και αξιόπιστο. Η δεύτερη επιλογή ονομάζεται "Optimization Wizard" και θεωρητικά αυξάνει την απόδοση του συστήματος "πειράζοντας" τις ρυθμίσεις της registry.

Preventive Maintenance

Το System Doctor είναι ένα πολύ καλό πρόγραμμα, το οποίο που με τη χρήση ειδικών sensor modules κρατάει κάθε στιγμή σημαντικά στοιχεία για τον υπολογιστή, όπως CPU usage, GDI resources. Το Wipeinfo είναι σε θέση να εξαφανίσει τελείως τα υπολείμματα που αφήνουν οι διαδικασίες delete, ενώ η επιλογή "Image" κρατάει αντίγραφο όλων των δίσκων του συστήματος. Σε συνάρτηση με το Unerase που περιγράψαμε, δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να επαναφέρει τη δομή του δίσκου του όπως ακριβώς ήταν πριν από τη δημιουργία του Image File. Τέλος, το Registry Tracker, όπως δηλώνει και το όνομά του, καταγράφει οτιδήποτε καταχωρίσεις γίνονται στο μητρώο των Windows και, αν υπάρξει κάποια δυσλειτουργία, επαναφέρει τις αρχικές ρυθμίσεις.

Troubleshot

Το τελευταίο μενού των Utilities περιλαμβάνει και αυτό τέσσερις επιλογές. Τα δύο πρώτα προγράμματα που υπάρχουν εδώ, έχουν να κάνουν με τη διάγνωση προβλημάτων στο PC, τόσο σε επίπεδο software όσο και hardware. Επιπλέον υπάρχει ένας registry editor, παρόμοιος με το RegEdit των Windows, αλλά και το πρόγραμμα File Compare, που συγκρίνει τις εκδόσεις των αρχείων που περιέχει το σύστημά σας και προτείνει για χρήση τις νεότερες από αυτές.

NORTON ANTIVIRUS

Το πασίγνωστο και ένα από τα πιο αξιόπιστα antiviruses που κυκλοφορούν, το Norton Antivirus, περιλαμβάνεται στο πακέτο στην έκδοση 2000. Έχουμε και εδώ τέσσερις κατηγορίες επιλογών:

System Status

Πρόκειται ουσιαστικά για μία οθόνη, στην οποία αναγράφονται διάφορα μηνύματα - προειδοποιήσεις και συμβουλές σχετικά με τη λειτουργία του προγράμματος. Επίσης, από εδώ μπορείτε να ενεργοποιήσετε το Auto-protect για αυτόματη προστασία του συστήματός σας από ιούς.

Scan for viruses

Τίποτα παραπάνω από ό,τι δηλώνει ο τίτλος. Εκκίνηση της διαδικασίας διερεύνησης για ιούς σε όλους τους δίσκους του συστήματος.

Reports

Το Norton Antivirus διαθέτει επίσης τη δυνατότητα να αποστέλλει στη Symantec κάποιο αρχείο που βρέθηκε μολυσμένο, αλλά ο ιός είναι άγνωστος (Quarantine). Οι ειδικοί του SARC (Symantec Antivirus Research Center) θα δημιουργήσουν το κατάλληλο αντιβιοτικό για το νέο ιό που ανακαλύφθηκε και θα φροντίσουν να σας το στείλουν δωρεάν, μέσω Δικτύου, σε διάστημα επτά ημερών. Επιπλέον επιλογές από αυτό το μενού είναι η δυνατότητα να δείτε το "log file" του antivirus και να ενημερωθείτε για το σύνολο των ιών από τους οποίους σας προστατεύει το τελευταίο.

Scheduling

Τέλος, το Norton Antivirus διαθέτει και δυνατότητες scheduling, με τις οποίες πολύ εύκολα προγραμματίζετε το πρόγραμμα να εκτελεί συγκεκριμένες ενέργειες (scan, update) κατά περιοδικά χρονικά διαστήματα.

NORTON CLEANSWEEP

Το Norton CleanSweep είναι κυρίως ένας Uninstaller, ο οποίος όμως διαθέτει πλήθος χαρακτηριστικών, που το τοποθετούν στην κορυφή των προγραμμάτων του είδους, μαζί ίσως με το Norton Uninstall που παρουσιάζουμε στο τεύχος 123 του "PC Master". Το μενού χωρίζεται και πάλι σε τέσσερις κατηγορίες επιλογών:

Cleanup

Το βασικό "ζευγάρι" επιλογών του προγράμματος είναι το Uninstall program - Restore program, που αποτελεί την κεντρική λειτουργία του CleanSweep. Η τρίτη επιλογή που έχουμε

LIVE UPDATE & RESCUE DISK

Το Norton SystemWorks 2000 περιλαμβάνει επιπλέον δύο πολύτιμα εργαλεία, που θα βοηθήσουν πολύ το χρήστη ο οποίος θα εμπιστευτεί το πακέτο. Το πρώτο ακούει στο όνομα LiveUpdate και αποτελεί μία αυτόματη εφαρμογή αναβάθμισης του υπάρχοντος software, ενώ φυσικά χρησιμοποιείται και για τη λήψη των νέων virus definitions για το Norton Antivirus. Η δεύτερη λειτουργία έχει να κάνει με τη δημιουργία μίας "rescue disk", η οποία μπορεί να αποβεί σωτήρια σε περιπτώσεις που το σύστημα αρνείται να ξεκινήσει. Εκτός από την κλασική δισκέτα, μπορούμε να δημιουργήσουμε "rescue disk" χρησιμοποιώντας και το ZIP drive μας.

είναι το Fast and Easy Cleanup, που αναφέρεται στη διαγραφή ομάδων αρχείων με ίδιο extension ή γενικότερα σε διαγραφή αρχείων με κοινά χαρακτηριστικά.

Internet

Οι έξι επιλογές που έχουμε σε αυτό το μενού μάς επιτρέπουν να διαγράψουμε εύκολα και γρήγορα διάφορα προγράμματα που κατεβάσαμε από το Διαδίκτυο, καθώς και διάφορα cookies, να αδειάσουμε την cache και, τέλος, να απεγκαταστήσουμε plug-ins και ActiveX controls που δεν χρειαζόμαστε πια.

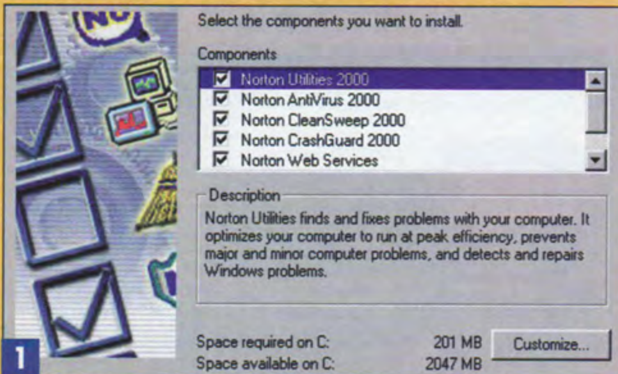
Programs

Τέσσερις "μάγοι" μάς περιμένουν εδώ. Ο Archive Wizard χρησιμοποιείται για τη συμπίεση προγραμμάτων που δεν χρησιμοποιούνται συχνά. Παρόμοια λειτουργία εκτελεί και ο Backup Wizard. Ο Move Wizard χρησιμοποιείται για τη μετακίνηση προγραμμάτων σε άλλα folders από αυτά όπου τα έχετε εξαρχής εγκαταστήσει, ενώ, τέλος, με τη χρήση του Transport Wizard μπορείτε να μεταφέρετε προγράμματα από το σύστημά σας σε άλλους υπολογιστές.

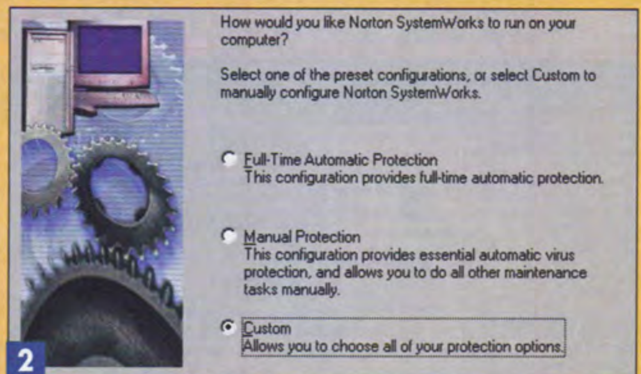
Advanced

Η κορυφαία επιλογή του μενού ακούει στο όνομα Registry Sweep και αναλαμβάνει να καθαρίσει τη registry των Windows από λανθα-

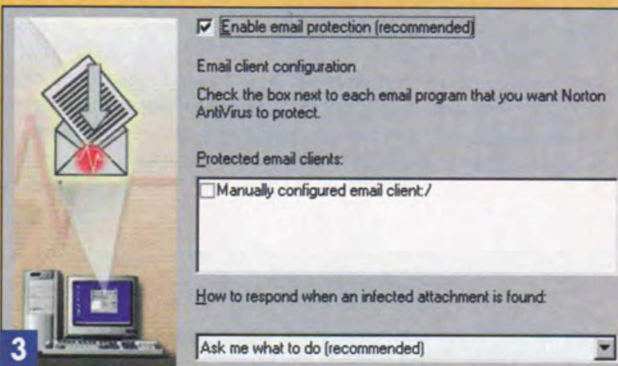
Η ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΤΗΣ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ΒΗΜΑ ΠΡΟΣ ΒΗΜΑ



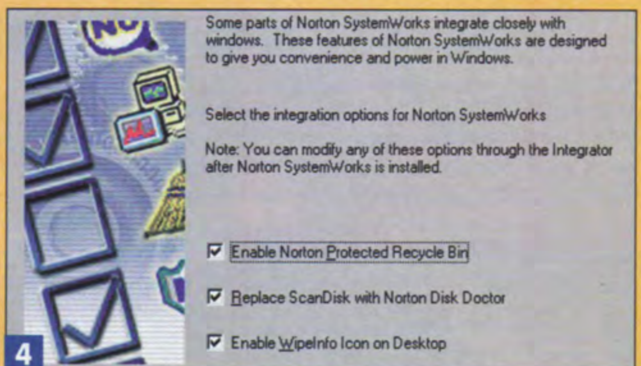
Ξεκινώντας μας δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουμε ποια προγράμματα από τα έξι προσφερόμενα θέλουμε να εγκαταστήσουμε.



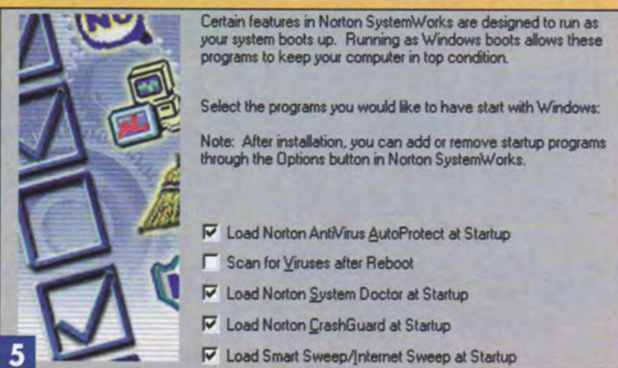
Στο παράθυρο αυτό επιλέγουμε το είδος της προστασίας που θέλουμε να μας παρέχει η εφαρμογή.



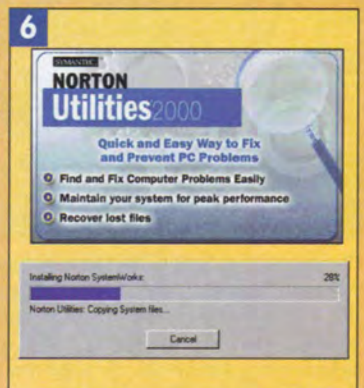
Πρέπει να ενεργοποιήσουμε σε αυτό το παράθυρο το E-mail protection και να αφήσουμε την επιλογή How to respond when an infected attachment is found ως έχει στην εικόνα.



Από αυτό το παράθυρο μπορούμε να αντικαταστήσουμε το Scandisk με το αντίστοιχο πρόγραμμα Norton Disk Doctor και να εγκαταστήσουμε μία "ενισχυμένη" έκδοση του Recycle Bin των Windows.



Από εδώ μπορούμε να δηλώσουμε κάποιες εφαρμογές προστασίας να ξεκινάνε αυτόματα κατά το startup των Windows. Εμείς θα σας προτείναμε να ενεργοποιήσετε μόνο τα CrashGuard και Antivirus.



Το configuration του setup έχει ολοκληρωθεί. Η εγκατάσταση "περνάει" τα αρχεία του προγράμματος στο σκληρό δίσκο.

σμένες ή άχρηστες καταχωρίσεις. Ακολουθούν τέσσερις επιλογές που έχουν να κάνουν με την εύρεση και την εκκαθάριση διπλών αρχείων, διπλών dll και vbx αρχείων, αρχείων που δεν χρησιμοποιούνται πολύ από το χρήστη και, τέλος, αρχείων που έχουν ξεμείνει στον υπολογιστή από τις συνεχές εγκαταστάσεις και απεγκαταστάσεις προγραμμάτων.

Norton CrashGuard

Το Norton CrashGuard είναι ένα απλό, αλλά πολύ ισχυρό εργαλείο διαχείρισης. Πρόκειται για ένα πρόγραμμα που συμβάλλει στην ομαλή λειτουργία του συστήματός μας περιορίζοντας όσο το δυνατόν τα κλασικά "κολλήματα" των Windows. Στην κεντρική οθόνη του προγράμματος διακρίνουμε μόλις δύο επιλογές:

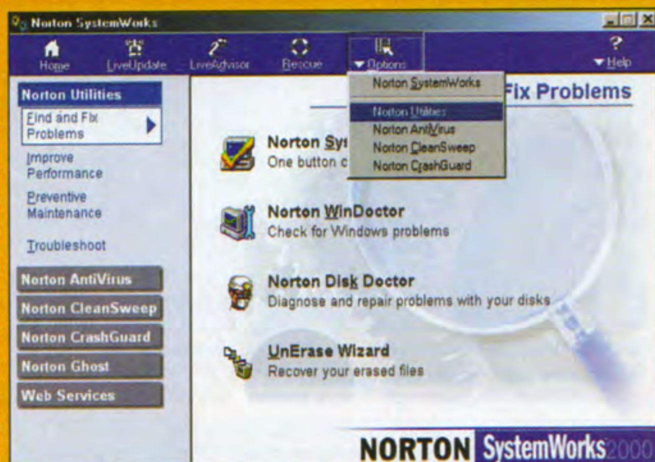
Freeze Check

Η συγκεκριμένη επιλογή αναλύει όλα τα ανοιχτά προγράμματα που υπάρχουν τη στιγμή εκείνη και μας τα παρουσιάζει σε μία λίστα. Αν κάποιο από αυτά έχει "κολλήσει", το CrashGuard θα επιχειρήσει να το επαναφέρει. Επιπλέον, αν πρόκειται για πρόγραμμα στο οποίο είχαμε εισαγάγει δεδομένα (π.χ. Word, Excel), αυτά δεν χάνονται, αφού μπορούμε να τα "σώσουμε" μέσω της αντίστοιχης εντολής του προγράμματος.

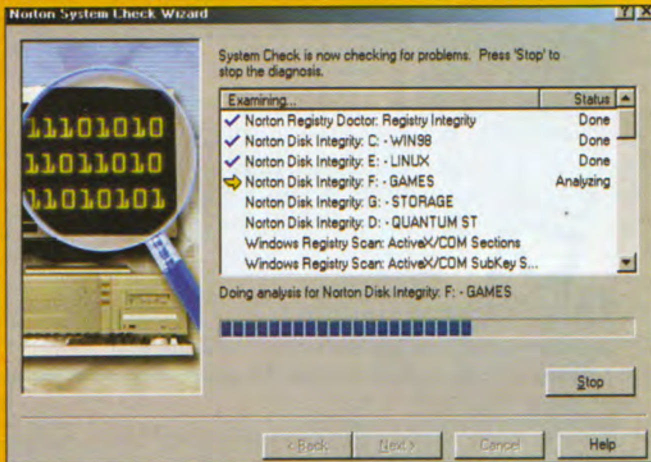
Statistics

Η συγκεκριμένη επιλογή δεν κάνει τίποτα παραπάνω από το να κρατάει στατιστικά στοιχεία για τυχόν περίεργη συμπεριφορά που παρουσιάζουν κάποια από τα προγράμματα του συστήματος.

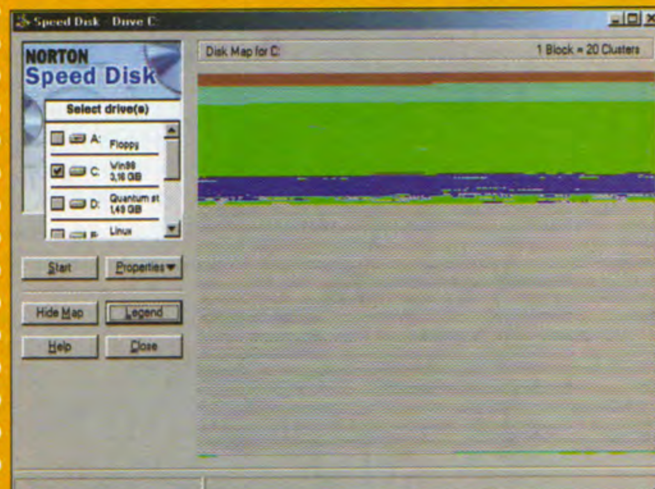
ΒΑΣΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΤΟΥ SYSTEMWORKS



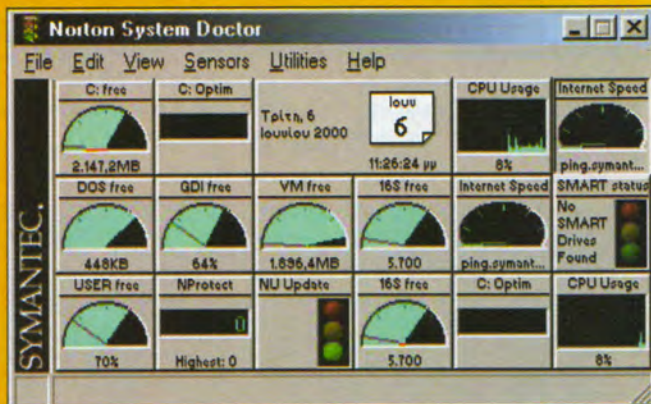
Το Norton SystemWorks 2000 περιλαμβάνει πλήθος options, με τα οποία μπορείτε να παραμετροποιήσετε πλήρως το πρόγραμμα. Ακριβώς δίπλα υπάρχει η αναλυτικότατη βοήθεια που προσφέρει το πρόγραμμα και την οποία καλό θα ήταν να συμβουλεύεστε κάθε φορά που έχετε ενδοιασμούς για τη χρήση κάποιου προγράμματος του πακέτου.



Καλό είναι να εκτελείτε το System Check των Utilities αρκετά συχνά. Σχεδόν πάντα η συγκεκριμένη εφαρμογή ανακαλύπτει "παρατυπίες" στη συμπεριφορά του συστήματος και σπεύδει να τις διορθώσει. Μπορεί να σας γλιτώσει από πολλά μελλοντικά προβλήματα.



Πιστεύω πως το Speed Disk είναι από τα καλύτερα προγράμματα του πακέτου. Εύχρηστο, αλλά κυρίως γρήγορο, θα αποκερματίσει το δίσκο σας σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα. Επιπλέον μεταφέρει ολόκληρο το swap file των Windows στην αρχή του δίσκου, βελτιώνοντας κατά πολύ την ταχύτητα στα Windows. Στην εικόνα το swap file παρουσιάζεται με καφέ χρώμα.



Το System Doctor περιλαμβάνει πλήθος αισθητήρων (modules), που θα βοηθήσουν τον έμπειρο χρήστη να αποκομίσει τα μέγιστα από το σύστημά του. Στην εικόνα παρουσιάζονται μερικοί από αυτούς, ενώ στο σύνολό τους είναι πολύ περισσότεροι.

Norton Ghost

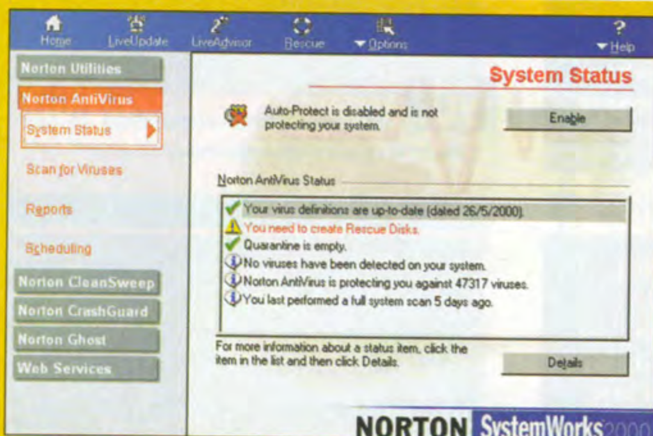
Το πρώτο πράγμα που προσέχει ο χρήστης είναι ότι το συγκεκριμένο πρόγραμμα λειτουργεί σε DOS mode. Είναι σίγουρα ένα γεγονός που τουλάχιστον ξενίζει, καθώς το άλλοτε κραταιό λειτουργικό της Microsoft αποτελεί παρελθόν. Το καθ' εαυτό πρόγραμμα μέσω των δύο επιλογών που διαθέτει επιτρέπει στο χρήστη να δημιουργήσει ένα ακριβές αντίγραφο του δίσκου του και στη συνέχεια να δει τα περιεχόμενα αυτού του δίσκου-"φαντάσματος" από την επιλογή Ghost Explorer.

Norton Web Services

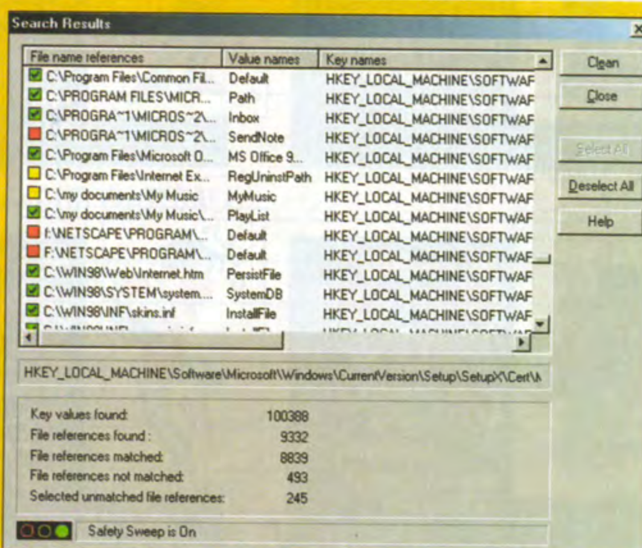
Το τελευταίο πρόγραμμα του πακέτου πρόκειται για ένα "auto update" όλων των drivers που βρίσκονται στο σύστημα. Η χρήση του είναι δυνατή, φυσικά, μόνο όταν είμαστε on-line, καθώς το Norton Web Services συνδέεται μέσω της σελίδας της Symantec σε μια τεράστια βάση δεδομένων. Από εκεί ο χρήστης μπορεί να κατεβάσει καινούριους drivers για τον υπολογιστή του. Η βάση δεδομένων περιέχει software που είναι "certified" από την ίδια τη Microsoft, καθιστώντας έτσι το πρόγραμμα κατάλληλο για οποιοδήποτε πειραματισμό από το χρήστη.

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

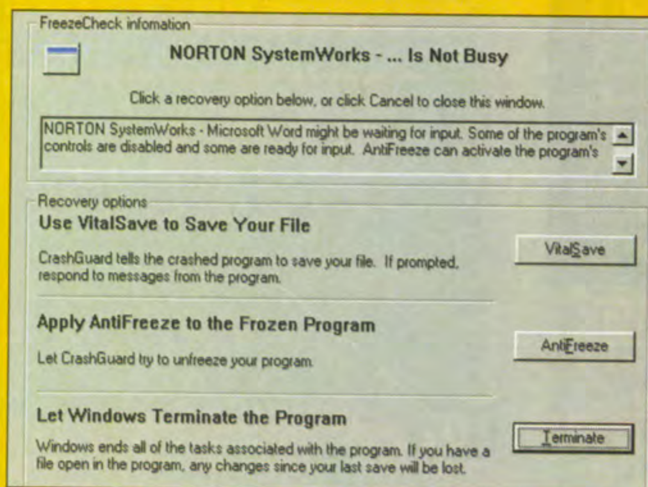
Κλείνοντας την παρουσίαση αυτού του πανίσχυρου πακέτου εφαρμογών διαχείρισης ηλεκτρονικών υπολογιστών, πιστεύουμε να έγινε αντιληπτή η μεγάλη αξία του προγράμματος. Η Symantec διαθέτει έξι από τα κορυφαία προγράμματά της σε ένα πακέτο και ταυτόχρονα ρίχνει την τιμή σε πολύ λογικά πλαίσια. Έτσι, η ασφάλεια και η σωστή λειτουργία του συστήματός μας δεν είναι πλέον προνόμιο των λίγων. Η απόλυτη προστασία σε μια απόλυτα λογική τιμή. Όσοι ενδιαφέρονται για τη σωστή και απρόσκοπτη λειτουργία του συστήματός τους, δεν θα πρέπει με τίποτα να χάσουν αυτήν τη μεγάλη προσφορά. PC



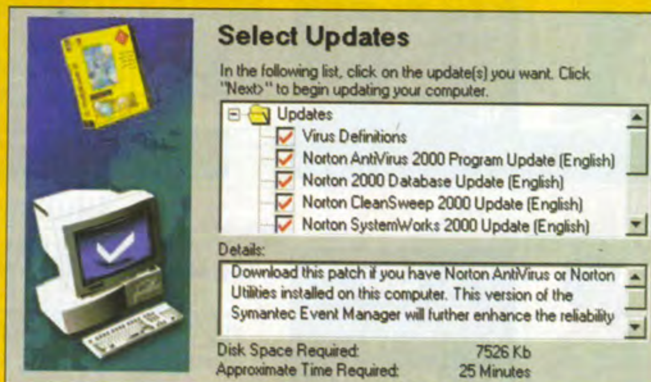
Το System Status του Antivirus. Από εδώ θα λαμβάνετε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες και προειδοποιήσεις. Για παράδειγμα, στην εικόνα βλέπουμε πως το πρόγραμμα μας παραπέμπει στη δημιουργία Rescue Disk. Εσείς, πάντως, μην ξεχάσετε να δημιουργήσετε μία τέτοια δισκέτα, καθώς μπορεί να λύσει πολλά προβλήματα σε συγκεκριμένες περιπτώσεις.



Η πανίσχυρη εφαρμογή Registry Sweep σε λειτουργία. Με τη χρήση της μπορείτε να προλάβετε σημαντικά προβλήματα στη συμπεριφορά των Windows. Πάντως, χρειάζεται να επιστήσουμε για άλλη μία φορά την προσοχή σας στη χρήση τέτοιων προγραμμάτων, καθώς η λανθασμένη χρησιμοποίησή τους είναι ικανή να καταστρέψει τα Windows.



Στην εικόνα αυτήν έχουμε το Crash Assistant του CrashGuard. Αναλύοντας το πρόγραμμα Word, εκτός από τις κλασικές λειτουργίες των Terminate και Antifreeze, βλέπουμε ότι μας δίνεται η δυνατότητα να "σώσουμε" τυχόν εργασία μας που αφήσαμε στη μέση όταν δημιουργήθηκε το πρόβλημα.



Με τη χρήση του Live Update μπορείτε πάντα να έχετε τις τελευταίες εκδόσεις των προγραμμάτων του πακέτου. Απλώς επιλέξτε, όπως βλέπετε στην εικόνα, ποια από αυτά θέλετε να αναβαθμίσετε και το Live Update θα αυτοματοποιήσει τη διαδικασία.

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".









Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB







Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρίες:

- Beacon Multimedia, Γράμμου 71, Μαρούσι, τηλ.: 6143252-3
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Dionic, Αριστοτέλους 95, Αχαρναί, τηλ.: 2445310
- Microsoft Hellas, Λ. Κηφισίας 56, τηλ.: 6806775-8
- Microstar, Κονοπισοπούλου 30 Αθήνα, τηλ.: 6998974

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
ARCATERA	126	85%
BUSINESS TYCOON	126	64%
DAIKATANA	124	69%
DIABLO 2	126	80%
DOGS OF WAR	125	74%
EUROLEAGUE FOOTBALL	126	71%
EVOLVA	124	86%
FLYING HEROES	125	82%
GROUND CONTROL	126	88%
GUNSHIP	124	79%
IMPERIUM GALACTICA 2	126	87%
JANE'S F/A-18	125	96%
LEMMINGS REVOLUTION	124	90%
LUCKY LUKE: ON THE DALTON'S TRAIL	124	70%
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	124	65%
MDK 2	125	90%
METAL FATIGUE	126	81%
MIGHT & MAGIC VIII	124	90%
RED ALERT 2 (PREVIEW)	126	-
SILKOLENE HONDA MOTOCROSS GR	125	62%
SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING	125	77%
TEST DRIVE 6	126	65%
THE DEVIL INSIDE	125	90%
TIME MACHINE	126	91%
UEFA MANAGER 2000	124	84%
WALLSTREET TYCOON	126	58%
WARCRAFT 3 (PREVIEW)	124	-

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να αλλάξουμε λίγο τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο θα αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

Game Preview

NeverWinter Nights

Ψηφίστηκε ως το καλύτερο on-line multiplayer game στη φετινή έκθεση E3, αφήνοντας στη δεύτερη θέση το Anarchy Online, ενώ ακόμα πιο πίσω έμεινε το Ultima Worlds Online: Origin (πρώην Ultima Online 2), το οποίο δεν βραβεύτηκε καν! Εγινε από τα πιο αναμενόμενα παιχνίδια της επόμενης χρονιάς. Ηδη διανύουμε τον τρίτο χρόνο εργασιών της ομάδας που ετοιμάζει το NeverWinter Nights και από ό,τι φαίνεται το αποτέλεσμα θα είναι μεγαλοπρεπές.

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.COM

Η Bioware έχει να επιδείξει αξιόλογους τίτλους στο χώρο των RPGs, έχοντας στην αιχμή του δόρατος το τρομερό Baldur's Gate. Ο πολυαναμενόμενος τίτλος της, NeverWinter Nights, πρόκειται να κυκλοφορήσει -καλώς εχόντων των πραγμάτων- το πρώτο τέταρτο του 2001. Βέβαια, κάτω από την αναγγελθείσα ημερομηνία έχει τεθεί και μία υποσημείωση, σύμφωνα με την οποία, καθώς στην Bioware ενδιαφέρονται για την ποιότητα του παιχνιδιού, ενδεχομένως να μην τηρήσουν την ημερομηνία κυκλοφορίας εάν δεν τους ικανοποιεί η ποιότητα του παιχνιδιού. Τι να πω, τρία χρόνια περίμενα το Diablo II, γιατί να μην περιμένω και λιγουλάκι το NeverWinter Nights.

Το NeverWinter Nights, όπως και τα περισσότερα RPGs που έχει κυκλοφορήσει η Bioware (μαζί με την Interplay), είναι επηρεασμένο από το μαγικό κόσμο του AD&D, ένα από τα παλαιότερα Pen & Paper RPGs. Συγκεκριμένα, οι επιρροές αντλούνται από τον μεγαλύτερο από όλους τους κόσμους του AD&D, τα Forgotten Realms. Το Single Player Campaign του NeverWinter Nights θα εξελίσσεται στη γεωγραφική τοποθεσία των Forgotten Realms, που βρίσκεται ανάμεσα στην πόλη Neverwinter, φημισμένη για τα τρομερά λουλούδια της, και στην πόλη Luskan στο Βορρά. Ουσιαστικά όμως με το Toolkit, που θα παρέχεται δωρεάν μαζί με το παιχνίδι, θα μπορείτε να δημιουργείτε όλων των ειδών τις τοποθεσίες, παίζοντάς τες ως Single Player Scenarios ή Multiplayer σε κάποιον server. Για το σενάριο του Campaign, δυστυχώς, δεν έχουν δημοσιευτεί πολλά, οπότε θα αρκεστούμε στις γενικότερες δυνατότητες του παιχνιδιού, εστιάζοντας την προσοχή μας στις multiplayer επιλογές, οι οποίες του χάρισαν την πρώτη θέση ανάμεσα σε πολλά μεγάλα ονόματα online παιχνιδιών.



ΕΙΔΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Πρώτο και βασικότερο είναι ότι το NeverWinter Nights θα είναι το πρώτο RPG που θα χρησιμοποιεί τους κανόνες της 3η έκδοσης του AD&D. Σε αυτό το σημείο θα ανοίξω μια παρένθεση προκειμένου να σας ενημερώσω ότι τη στιγμή που πληκτρολογούνταν :) αυτές οι γραμμές, το Players HandBook της 3rd Edition εκτυπωνόταν μαζικά και λογικά θα βρίσκεται στα καταστήματα του εξωτερικού στα τέλη Αυγούστου. Ακολουθούν τα Dungeon Master Guide και Monster Manual, τον Σεπτέμβριο και τον Οκτώβριο αντίστοιχα. Στην Αθήνα αναμένουμε με καθυστέρηση ενός μηνός κάθε βιβλίο.

Πέραν του γεγονότος ότι θα διαθέτει τους νέους βελτιωμένους κανόνες του AD&D, η Bioware αλλάζει και τα γραφικά του παιχνιδιού, εισάγοντας την τρίτη διάσταση. Μετά τη δισδιάστατη παράδοση των Baldur's Gate, Torment και Icewind Dale, βλέπουμε (επιτέλους, και ελπίζω να μη δαγκώνω τη γλώσσα μου μετά) ίσως τη νέα γενιά RPGs από την Bioware με full 3D rendered γραφικά. Οι δυνατότητες περιστροφής και zoom της κάμερας θα δώσουν σίγουρα άλλη πνοή στο παιχνίδι.

Επίσης, καινοτομία θα μπορούσε να θεωρηθεί το γεγονός ότι θα είναι μακράν το καλύτερο on-line RPG που θα έχει δημιουργήσει η εταιρία ως τώρα. Εισάγεται ο Dungeon Master (DM) για πρώτη φορά σε γραφικό περιβάλλον, ο οποίος θα μπορεί να επηρεάσει τα πάντα στον κόσμο του παιχνιδιού και θα είναι απαραίτητος για τη διεξαγωγή ορισμένων παρτίδων στον server. Ακόμα θα μπορεί ο Dungeon Master να δημιουργεί δικές του περιπέτειες ή να μεταφέρει κλασικές από τα Pen & Paper RPGs. Στην ουσία το NeverWinter Nights έρχεται δεύτερο σε αυτό τον τομέα, μια και το Vampire the Masquerade: Redemption εισήγαγε πρώτο την έννοια του DM, μόνο που στο συγκεκριμένο παιχνίδι λέγεται Storyteller (είναι το ίδιο πράγμα, μόνο που στο AD&D αποκαλείται DM, ενώ στο Vampire, Werewolf και σε άλλα Pen & Paper παιχνίδια της ίδιας εταιρίας αποκαλείται Storyteller). Δεν θα αναφερθώ περαιτέρω στο multiplayer τμήμα του παιχνιδιού, αφού θα το αναλύσω εκτενέστερα στη συνέχεια.

Κλείνοντας να αναφέρω ότι το παιχνίδι θα διαθέτει περισσότερα από 200 τέρατα, βασισμένα σε 50 μοναδικά 3D μοντέλα (τα υπόλοιπα 150 θα είναι απλές διαφοροποιήσεις σε χρώματα και δυναμικότητα). Ακόμα θα διαθέτει περισσότερα από 200 spells, όλα από την 3rd Edition του AD&D, και οι χαρακτήρες θα έχουν ως μέγιστο το 20ό επίπεδο (level), κλασικοί AD&D δηλαδή. Οι χαρακτήρες θα μπορούν να αποκτούν Henchmen's (έτσι ονομάζονται στο AD&D οι ακόλουθοι που συνοδεύουν το χαρακτήρα όταν φτάσει σε συγκεκριμένο επίπεδο και γίνει διάσημος) και, τέλος, να παίρνουν μορφές ζώων, είτε ως mages χειριζόμενοι το familiar τους, είτε κάνοντας ένα από τα spells "Polymorph Self" ή "Polymorph Other", είτε εκμεταλλευόμενοι την ικανότητα του Druid να μεταμορφώνεται σε κάποιο ζώο τους δάσους (όλα αυτά πάντα με τους κανόνες του AD&D). Αυτά τα ολίγα από τις καινοτομίες του NeverWinter Nights. Πάμε τώρα να δούμε το...

SINGLE PLAYER

Παίζοντας το NeverWinter Nights σε Single Player, θα απολαύσετε ένα επικό campaign, σύμφωνα με τους δημιουργούς του παιχνιδιού. Προκειμένου να το ολοκληρώσετε, θα ξοδέψετε 60-100 ώρες, βυθισμένοι σε μία απίστευτη περιπέτεια, με γρήγορη δράση, τρομερή πλοκή και πανίσχυρους εχθρούς, οι οποίοι θα κυμαίνονται από τα κλασικά (βρωμερά) Orcs μέχρι τους θρυλικούς Red Dragons. Πέραν τούτου σε τακτά διαστήματα θα μπορείτε να κατεβάζετε από το Internet διάφορα νέα σενάρια και περιπέτειες, που θα δίδονται δωρεάν από την ίδια την εταιρία, ή ακόμα και παίκτες, μια και υπάρχει ειδικό σύστημα εργαλείων, το NeverWinter Nights Toolset, το οποίο θα επιτρέπει στο χρήστη τη δημιουργία γραφικού περιβάλλοντος, NPCs και τεράτων. Η όλη φάση θα θυμίζει strategies, όπου νέα σεναριάκια δημιουργούνται από παίκτες, οι εταιρίες τα "πετάνε" στο Internet, οι παίκτες τα κατεβάζουν και συνεχίζουν να απολαμβάνουν το αγαπημένο τους παιχνίδι, εκτοξεύοντας τη διάρκειά του στα ύψη (βλ. Starcraft). Φανταστείτε, λοιπόν, την αντοχή στο χρόνο του NeverWinter Night.

MULTIPLAYER

Ξεκινώντας, θα σας περιγράψω πώς θα λειτουργεί το σύστημα. Από την αρ-

NEVERWINTER NIGHTS ΣΤΟ INTERNET

Δύο είναι τα πιο ενημερωμένα sites περί NeverWinter Nights. Το πρώτο είναι το www.NeverWinterNights.com, το οποίο ανήκει στην Bioware και έχει ένα σωρό πληροφορίες για το παιχνίδι και πολλές απαντήσεις σε όλα τα ερωτήματα. Επίσης, διαθέτει πολλές, μα πάρα πολλές εικόνες και σχέδια τόσο από το πολυαναμενόμενο παιχνίδι, αλλά και σκίτσα-σχέδια από την 3rd Edition του AD&D. Το site το βρήκα σχετικά (απελπιστικά θα ήταν ο καλύτερος χαρακτηρισμός) αργό και ειδικά η σελίδα με τις screenshots (μια και έχουν βάλει πάρα πολλές) δεν φορτώνεται με τίποτα, ωστόσο οτιδήποτε νεότερο και φυσικά έγκυρο θέλετε να μάθετε, δεν έχετε παρά να ψάξετε σε αυτό.

Ένα δεύτερο site που βρήκα, το οποίο είναι δημιουργημένο από χρήστες και περιέχει συνεντεύξεις και πολλά άλλα νέα, είναι το www.rpgplanet.com/planetnw/. Διαθέτει και σελίδα για downloads, από όπου μπορείτε να κατεβάσετε και τα 2 trailers, τα οποία έχουν κυκλοφορήσει. Για οτιδήποτε νεότερο, εν αναμονή του παιχνιδιού.


Ο χαρακτήρας μπαίνει στο δωμάτιο του inn.


Κρίμα, δεν έφερα μαγιό για να κάνω μια βουτιά στην υπόγεια λίμνη.

χή να ξεκαθαρίσουμε ότι δεν θα υπάρχουν δύο ή τρεις μεγάλοι servers, στους οποίους θα μπορούν να μπαίνουν όλοι οι παίκτες, όπως γίνεται στο Diablo II και στο Ultima Online. Server θα γίνεται οποιοσδήποτε παίκτης επιθυμεί, ο δε αριθμός των παικτών που θα μπορούν να μπουν θα εξαρτάται από το bandwidth (το modem χοντρικά) του host (αυτού που κάνει τον server δηλαδή). Για παράδειγμα, εάν αναλάβει το ρόλο του server παίκτης που έχει 56Kbps modem, θα μπορούν να κάνουν join στον server του μέχρι και οκτώ παίκτες, οι οποίοι φυσικά θα πρέπει να γνωρίζουν την IP του server. Είτε θέλετε να κάνετε host ένα παιχνίδι είτε να κάνετε join σε έναν server, πρέπει να έχετε πρόσβαση στο Internet. Προς το παρόν, το NeverWinter Nights θα υποστηρίζει μέγιστο αριθμό παικτών σε έναν server 64!

Σε κάθε server θα υπάρχουν τρία είδη παικτών: οι Dungeon Masters (DMs), οι παίκτες και οι spectators (απλοί παρατηρητές, κάτι σαν πνεύματα). Οι DMs δεν θα είναι απαραίτητο να υπάρχουν σε έναν server, διότι οι περισσότερες περιπέτειες θα μπορούν να παίζονται από τους παίκτες και χωρίς την παρέμβαση DM. Βέβαια, η παρουσία του θα δίνει μία άλλη πνοή στο παιχνίδι, αφού θα μπορεί να ελέγχει όσα τέρατα θέλει (π.χ. τους μεγάλους κακούς), να μιλάει μέσα από NPC, απαντώντας ίσως σε μία απρόσμενη ερώτηση παίκτη ή για να δώσει περισσότερη έμφαση στα λεγόμενα του NPC. Επίσης, ο DM θα μπορεί να φέρνει περισσότερα τέρατα σε διάφορες περιοχές ή ακόμα και να αφαιρεί, αν κρίνει ότι είναι πολλά. Γενικότερα ο ρόλος του θα είναι ταυτόσημος με αυτόν που έχει και στον Pen & Paper RPG (μπορεί δηλαδή να επηρεάσει τα πάντα στον κόσμο των παικτών), μόνο που απαλλάσσεται από το βαρύ καθήκον τού να περιγράφει τα πάντα και να προσπαθεί να δημιουργήσει ατμόσφαιρα στους παίκτες. Αυτά πλέον θα τα κάνει το NeverWinter Nights.

Το τι θα απογίνει ο χαρακτήρας εξαρτάται καθαρά από τον host του server, μια και εκείνος θα κάνει τις ρυθμίσεις. Μπορεί όταν πεθάνετε να χάνεται ο χαρακτήρας σας, μπορεί να χάνει όλα τα αντικείμενα που έχει, μπορεί να χάνει και μέρος του Experience που έχει, μπορεί ακόμα και να μην πάθει τίποτα και να ξαναμπεί στο παιχνίδι κανονικά - όλα είναι στο χέρι του στο host. Οπότε πρέπει να προσέχετε σε ποιους servers θα μπαίνετε, γιατί αλλιώς μπορεί να χάσετε το χαρακτήρα σας.

Για να περιοριστούν τα κρούσματα υπερ-hack-αρισμένων χαρακτήρων, η Bioware θα βάλει τρεις επιλογές στο σώσιμο του χαρακτήρα: Πρώτον, θα σώζεται ο χαρακτήρας σας στον δικό σας σκληρό (το πιο εύκολο να το cheat-άρετε), δεύτερον, στον σκληρό δίσκο του host (αυτού που έκανε τον server δηλαδή) και, τέλος, το πιο ασφαλές, όλοι οι χαρακτήρες θα σώζονται σε έναν "ασφαλή" server της Bioware, ο οποίος θα φέρει το όνομα Character Vault. Η δουλειά του server είναι να ελέγχει πόσο έχει εξελιχθεί ο χαρακτήρας από την τελευταία φορά που έχει γίνει updated το save στον server. Κοινώς, αν βρεθείτε με +12 levels στο χαρακτήρα σας χωρίς να έχετε παίξει με αυτόν στο ενδιάμεσο διάστημα, ο server θα σας τον επαναφέρει στο level που ήσαστε στο τελευταίο (φυσιολογικό) save του χαρακτήρα σας. Τώρα, κατά πόσο αυτό θα λειτουργεί σωστά και θα περιορίσει το hacking, δεν το γνωρίζω. Το καλό, βέβαια, θα είναι ότι θα υπάρχει και DM στο παιχνίδι, οπότε αν δει ότι κάτι δεν πηγαίνει καλά, θα μπορεί να πάρει την κατάσταση στα χέρια του.

Οπως προαναφέραμε, ένας server θα χωράει το πολύ 64 παίκτες. Σε πολλούς από εσάς που έχετε εμπειρία από massive multiplayer παιχνίδια, θα σας φανεί μικρός ο αριθμός... Ελα όμως που και για αυτό έχει φροντίσει η Bioware. Θα υπάρχει δυνατότητα εισαγωγής στον κόσμο του server σε ένα ειδικό portal, στο οποίο, εάν ο χαρακτήρας του παίκτη μπει, θα μπορεί να μεταφερθεί σε κάποιον άλλον server όπου παίζουν NeverWinter Nights! Φοβερό, ε; Βέβαια, πρέπει ο host του server που θα μπορεί να τοποθετεί και τα portals, να γνωρίζει το IP του άλλου server, ο οποίος βέβαια θα πρέπει να είναι σε λει-



Νυχτοπερπατήματα, διασχίζοντας μία ωραία γεφυρούλα. Προσέξτε τις διακυμάνσεις των χρωμάτων στο φωτισμό και τις σκιές.



Μάχη χαρακτήρων με Umber Hulk! Πανδαισία χρωμάτων, γραφικών και οπτικών εφέ των spells.



Εντυπωσιακότατα τα εφέ των spells για ακόμη μία φορά.


Εξερεύνηση του ήρωα σε ένα κλασικό dungeon.

τουργία. Τα portals θα μπορούν να λειτουργούν προς τη μία κατεύθυνση (δηλαδή μόνο από τον ένα server στον άλλο χωρίς επιστροφή) αλλά και αμφίδρομα, αρκεί να γίνουν οι κατάλληλες ρυθμίσεις. Από ό,τι καταλάβατε, δεν είναι διόλου παράξενο που κέρδισε το βραβείο στην έκθεση Ε3 το Never Winter Nights.

ΓΡΑΦΙΚΑ & ΗΧΟΣ

Τα γραφικά αποτελούν τον άσσο στο μανίκι των σχεδιαστών του NeverWinter Nights. Οσοι είδαν το demo στην έκθεση Ε3 ενθουσιάστηκαν. Η μηχανή γραφικών αρχικά ήταν η Omen, η οποία χρησιμοποιήθηκε και για την κατασκευή του MDK 2. Αν και λίγο παράξενο να χρησιμοποιείται μηχανή από 3D action παιχνίδι για RPG, εντούτοις φαίνεται ότι δουλεύει άψογα! Λίγο πριν από την έκθεση Ε3 η μηχανή γραφικών αναβαθμίστηκε με διάφορα νέα χαρακτηριστικά και πήρε το όνομα Aurora. Λίγο αργότερα η μηχανή μετονομάστηκε πάλι σε NeverWinter Toolset. Οι δυνατότητές της θα είναι πάρα πολλές. Ενδεικτικά σας αναφέρω ότι θα υπάρχει: ανεξαρτησία ανάλυσης γραφικών (Resolution Independence), δυνατότητα περιστροφής κάμερας, zoom in, σε τέτοιο βαθμό ώστε στην οθόνη να απεικονίζεται το ένα τρίτο του χαρακτήρα, και zoom out, ώστε ο χαρακτήρας σας να φαίνεται ως το ένα δέκατο πέμπτο της οθόνης. Ακόμα θα υπάρχει δυναμικός φωτισμός. Ετσι, θα διακρίνετε τις ακτίνες του ηλίου, τις αντανακλάσεις σε αντικείμενα, τις αυξομειώσεις στην ένταση του φωτός, ενώ θα εισαχθεί και σύστημα δυναμικών σκιών, όπου οι σκιές θα αλλάζουν μέγεθος και σχήμα ανάλογα με τη θέση της πηγής φωτός και την κίνηση της κάμερας και του χαρακτήρα στο χώρο. Θα χορτάσει το μάτι σας γραφικό δηλαδή.

Ομως, δεν έμειναν μόνο εκεί οι σχεδιαστές. Θα μπορείτε ως χαρακτήρας να επιλέξετε το πορτρέτο σας ανάμεσα από (κρατηθείτε) 2.000 διαφορετικά! Εδώ μην μπερδευτείτε, καθώς δεν πρόκειται να υπάρχουν 2.000 διαφορετικά μοντέλα χαρακτήρων. Απλώς ΜΟΝΟ το πορτρέτο του χαρακτήρα σας θα διαφέρει (το πορτρέτο θα εμφανίζεται όταν συνομιλείτε ή όταν περνάει ο κέρσορας ενός παίκτη από πάνω σας). Το γραφικό μοντέλο ενός χαρακτήρα θα εξαρτάται από την κλάση του, τη φυλή στην οποία ανήκει (π.χ. Elves και Dwarves δεν έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά) και από το τι φοράει. Επιπλέον κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του χαρακτήρα θα μπορείτε να επιλέξετε 2 είδη χρωμάτων για τα μαλλιά του χαρακτήρα σας, την πανοπλία του, τα ρούχα του και το χρώμα του δέρματος. Κοινώς, αν δείτε ακριβώς ίδιο χαρακτήρα με εσάς, να έρθετε να μου τρυπήσετε την πανέμορφη γαλλική μυτούλα μου :).

Δεν θα έχουν όμως μόνο οι χαρακτήρες πορτρέτα, θα έχουν και τα τέρατα! Ακόμα και στα κοτόπουλα να κάνετε κλικ, θα δείτε το πορτρέτο τους. Επίσης, το παιχνίδι θα είναι εμπλουτισμένο με ένα σωρό μικρές γραφικές λεπτομέρειες, προκειμένου να γίνει όσο το δυνατόν πιο αληθοφανές. Ο ήλιος θα σας ασπρίζει την οθόνη εάν γυρίσετε την κάμερα απέναντί του, διάφορα καιρικά φαινόμενα θα συμβαίνουν (κοινώς δεν θα ζείτε σε μία χώρα που θα έχει μόνο λιακάδα), ακόμα και τα χρώματα όλων των αντικειμένων είναι πολύ ρεαλιστικά. Βλέποντας έναν χαρακτήρα ντυμένο με πανοπλία, τα μέρη του σώματος που θα έχουν μέταλλο θα αντανακλούν, ενώ όπου υπάρχει ύφασμα, θα είναι πιο μουντά τα χρώματα. Αφού να φανταστείτε σχεδιάζουν να βάλουν και ειδικά αναγνωριστικά σηματάκια πάνω στα ρούχα, για να ξεχωρίζουν τα μέλη των διάφορων Guilds. Ω ρε, γλέντια!

Αφού σας τρέξανε τα σάλια με τα γραφικά, καιρός να πάμε στον ήχο. Εδώ δεν έχουμε ιδέα τι πρόκειται να γίνει. Πουθενά δεν έχει αναφερθεί αν θα υπάρχει full speech ή θα είναι text based ή τέλος πάντων ένας συνδυασμός των δύο. Σίγουρα θα υπάρχει ένα σύνολο από ηχητικά εφέ για κάθε χαρακτήρα.

Αυτό, κυρίες και κύριοι, είναι σε γενικές γραμμές το παιχνίδι που αναμένουμε να παίζουμε στις αρχές του 2001. Ας ελπίσουμε ότι δεν θα καθυστερήσει άλλο, γιατί θα αρχίζω να κόβω φλέβες. PC

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

Οι μίνιμουμ απαιτήσεις, σύμφωνα με την εταιρία, θα είναι οι ακόλουθες:

- **Pentium 200MHz**
- **RivaTNT ή Voodoo 2 Chipped κάρτα γραφικών**
- **32MB RAM**

Αν θέλετε να παίζετε multiplayer στο Internet, χρειάζεστε και modem. Server μπορεί να γίνει οποιοδήποτε PC, ικανοποιώντας έστω το ελάχιστο των προϋποθέσεων. Το πόσοι παίκτες όμως θα μπορούν να μπουν, θα εξαρτάται καθαρά από το modem του host.

VAMPIRE® THE MASQUERADE REDEMPTION

ΕΤΑΙΡΙΑ

NIHILISTIC SOFTWARE/ACTIVISION (http://www.activision.com/games/vampire/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium 2 στα 233MHz, 64MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 720MB στον σκληρό.

Από το χώρο των ιστοριών τρόμου αυτό που ανέκαθεν με συνάρπαζε λιγότερο από όλα ήταν οι βρικόλακες (vampires) και οι ιστορίες με τον Δράκουλα. Το Vampire: The Masquerade - Redemption είναι ένα ιδιόμορφο RPG. Με χαρακτήρες που κινούνται στο χώρο των βρικολάκων, διηγείται μία ιστορία που σπάνια βλέπουμε σε RPG. Διαθέτοντας γραφικά που ζαλίζουν, δεν υπάρχει περίπτωση να μη σας εντυπωσιάσει.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Αυτό το καλοκαίρι είναι όντως ξεχωριστό. Εχουν κυκλοφορήσει τέσσερα πολύ σημαντικά παιχνίδια, που με τον έναν ή τον άλλο τρόπο κατατάσσονται στον ευρύτερο χώρο των RPGs. Αναφέρομαι στα Diablo 2, Deus Ex, Vampire: The Masquerade - Redemption και Icewind Dale (το τελευταίο ήρθε στη χώρα μας τέλη Ιουλίου). Ειλικρινά δεν θυμάμαι άλλη παρόμοια περίπτωση τα τελευταία 4-5 χρόνια. Οι μεγάλες εταιρίες παραγωγής συνήθως απέφευγαν να κυκλοφορούν μαζικά τα προϊόντα τους τέτοια εποχή που -καλώς ή κακώς λόγω των διακοπών και του κόσμου που φεύγει από τα σπίτια του- δεν θεωρείται ιδιαίτερα "καλή" εμπορικά. Σπανίως βλέπαμε δύο μεγάλους τίτλους μαζί την καλοκαιρινή περίοδο. Οι κατασκευαστές περίμεναν είτε το φθινόπωρο είτε -πολύ περισσότερο- τις γιορτές των Χριστουγέννων και της Πρωτοχρονιάς. Δεν ξέρω τι να υποθέσω με την ταυτόχρονη κυκλοφορία των πιο πάνω παιχνιδιών. Σύμπτωση; Μήπως οι εταιρίες έχουν κάποιες μελέτες στα χέρια τους που δείχνουν ότι ο



Ο χάρτης της Πράγας.

κόσμος έχει αλλάξει συνήθειες και αγοράζει εξίσου "ισχυρά" και το καλοκαίρι; Ανταγωνισμός; Κακός προγραμματισμός χρόνου κυκλοφορίας; Οι επόμενοι μήνες, όταν θα έχει γίνει η καταγραφή των κερδών και των ζημιών, θα δείξουν. Προς το παρόν, το μόνο σίγουρο είναι το ότι το Diablo 2 σάρωσε σαν λαίλαπα την αγορά και ότι τα άλλα παιχνίδια από πλευράς πωλήσεων είναι αιώνες πίσω.

Πριν να προχωρήσω στην παρουσίαση του παιχνιδιού, θέλω να τονίσω ότι εγώ έλαβα μόνο το αντίτυπο, χωρίς το manual. Ετσι, πολλά έπρεπε να τα ανακαλύψω μόνος μου. Οφείλω, λοιπόν, να ζητήσω συγγνώμη προκαταβολικά από τους αναγνώστες του περιοδικού για τις όποιες παραλείψεις μου, πολύ περισσότερο για εκείνες που μπορεί να καλύπτονται από το manual του παιχνιδιού, για το οποίο έχω διαβάσει στα newsgroups πολύ καλά λόγια.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Vampire: The Masquerade βασίζεται στο World of Darkness της White Wolf, από τον κόσμο του οποίου έχει περάσει πλήθος στοιχείων των πραγματικών settings, ενώ αλλά έχουν διευρυνθεί.

Είσαι ένας σταυροφόρος, ο Christof Romuald, και τραυματίζεσαι βαριά κατά τη διάρκεια μίας μάχης. Σε μεταφέρουν σε ένα μοναστήρι γυναικών στην Πράγα. Εκεί θα ερωτευτείς παράφορα μία πολύ όμορφη μοναχή, την Anezka. Είναι γνωστό ότι ο έρωτας αυτός είναι απαγορευμένος. Κατά την εκεί παραμονή σου, εξολοθρεύεις μία εστία βρικολάκων που ταλαιπωρούν την περιοχή. Η πράξη σου στρέφεται εναντίον σου, καθώς -χωρίς καθόλου να το επιθυμείς- τραβάς επάνω σου την προσοχή ορισμένων. Ενα βράδυ σε αντιμετωπίζει μία φοβερή γυναίκα, η Ecaterina, η οποία, αφού σε ακινητοποιεί με την τρομακτική μαγική δύναμή της, σε αγκαλιάζει, σε δαγκώνει στο λαιμό και σε κάνει πια "δικό τους".

Η ζωή σου αλλάζει μια για πάντα. Το μόνο που δεν αλλάζει είναι ο πόθος σου για την Anezka. Μετά από μία σειρά αποστολών, θα μεταφερθείς στη Βιέννη, όπου μεγάλο μέρος του παιχνιδιού εξελίσσεται στις σκεπές των σπιτιών. Υστερα από ένα ξεχωριστό video sequence ξυπνάς στη σύγχρονη εποχή και επισκέπτεσαι το Λονδίνο και τη Νέα Υόρκη ξεδιπλώνοντας μία άκρως ενδιαφέρουσα και αρκετά πρωτότυπη ιστορία.

Δεν είναι σωστό να αποκαλύψω βαθύτερα στοιχεία της ιστορίας, διότι έτσι το παιχνίδι θα χάσει από το ενδιαφέρον του. Θα αρκεστώ στο να σημειώσω ότι τόσο πλούσιο και με τέτοιο βάθος σενάριο είχα καιρό να δω σε RPG.

Εχω διαβάσει στα newsgroups ότι στο manual υπάρχει άφθονο ιστορικό background γύρω από τα vampires και το τι αντιπροσωπεύουν. Δυστυχώς, δεν είχα τη δυνατότητα να το ελέγξω και απλώς το αναφέρω.

ΤΑ ΘΕΤΙΚΑ & ΤΑ ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΜΕ ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ

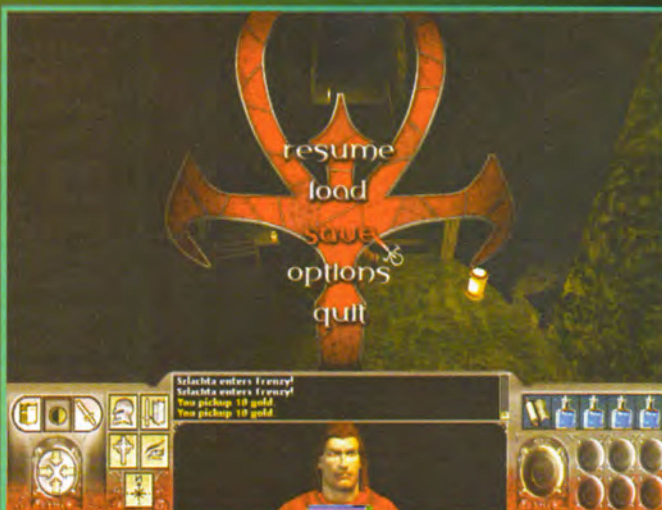
Τα θετικά του παιχνιδιού

Το εξαιρετικό σενάριο, τα εκπληκτικά γραφικά και ο επαναστατικός χαρακτήρας του σε σχέση με οτιδήποτε άλλο έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα και διαθέτει Multiplayer mode. Ειδικά το τελευταίο να είστε σίγουροι ότι θα αφήσει εποχή και ότι θα το μιμηθούν αρκετά παιχνίδια στο εξής.

Τα αρνητικά του παιχνιδιού

Υστερεί στη δράση, την οποία βρήκα ανισοβαρή και υπερβολικά action στυλ, δηλαδή του τύπου "βάρα και τους φάγαμε". Σε αυτό προσθέστε το γεγονός ότι το σύστημα και ο πλήρης χειρισμός μίας μάχης είναι πολύ δύσκολοι/μπερδεμένοι. Δεν υπάρχουν χάρτες στα dungeons για να ξέρεις πού βρίσκεσαι (εκτός και αν υπάρχουν και, λόγω της έλλειψης του manual, δεν κατόρθωσα να βρω τα πλήκτρα που τους ενεργοποιούν). Το AI (Artificial Intelligence) των τεράτων είναι αρκετά χαμηλό για παραγωγή τέτοιου επιπέδου, αλλά και αυτής της περιόδου, αφού στο συγκεκριμένο τομέα έχουν γίνει θαύματα. Το pathfinding των χαρακτήρων δεν λειτουργεί καθόλου καλά. Τις περισσότερες φορές μπερδεύονται μεταξύ τους και κολλάνε. Προβλήματα υπάρχουν και με το Multiplayer mode (όχι, όμως, με το lag). Στα αρνητικά δεν καταγράφω την έλλειψη κανονικής save ρουτίνας, μια και το πρόβλημα διορθώθηκε με το patch 1.1 που κυκλοφόρησε.





Παλιά, για να κάνεις save, έπρεπε να κάνεις κλικ σε αυτόν το σταυρό. Μετά το patch μπορείς να κάνεις save οπουδήποτε.





Από αυτά που ξεχωρίζουν στο παιχνίδι είναι το γεγονός ότι σου δείχνει με πολύ απλό τρόπο σε ποια αντικείμενα ή ανθρώπους-τέρατα μπορείς να δράσεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι σε προοπτική τρίτου προσώπου και είναι το κάτι άλλο! Βέβαια, υστερούν σε λεπτομέρεια όσο και στην παρουσίαση των χαρακτήρων μόνο απέναντι στο Ultima 9. Υπερτερούν, όμως, αφάνταστα στην ταχύτητα κίνησης των χαρακτήρων.

Πρέπει να δει κάποιος τα γραφικά για να θαυμάσει την τελειότητά τους, τους εκπληκτικούς χρωματισμούς, τα αρκετά καλά models των χαρακτήρων και, κυρίως, τα ειδικά εφέ του φωτισμού και των σκιών. Αν προστεθεί το γεγονός ότι μπορείτε να τρέξετε το παιχνίδι σε ανάλυση μέχρι και 1.600x1.200 μέσω του Direct3D, τότε μιλάμε για ένα μικρό θαύμα που πρέπει όλοι να δείτε και να απολαύσετε. Οι δυνατότητες κίνησης μέσα στα γραφικά, με την περιστροφική οπτική θέα αλλά και με τα zoom in και out, δίνουν ακόμη μεγαλύτερη αξία στο παιχνίδι. Γενικά, η Nod Engine, με την οποία έχουν φτιαχτεί τα γραφικά και ο κόσμος του παιχνιδιού, δείχνει από πολύ καλή ως εξαιρετική.

Ο ήχος είναι επίσης πολύ καλός. Η background μουσική συχνά σε ξετρελαίνει, ενώ ομοίως καλά είναι τα ηχητικά εφέ. Ειδικά τα βήματα των τεράτων που σε πλησιάζουν ή ο ήχος κάποιου που σου επιτίθεται ξαφνικά από πίσω σε ανατριχιάζει μέχρι το μεδούλι. Μου άρεσαν πολύ και οι φωνές-ομιλίες των χαρακτήρων που συναντάς, αν και έχω ακούσει σχετικά αρνητικές κριτικές. Η δυνατότητα εμφάνισης των διαλόγων και σε κείμενο επάνω στην οθόνη μέσω των επιλογών Options\Game και Subtitling είναι εξαιρετική. Το παιχνίδι έχει τόσους διαλόγους που νομίζεις ότι παρακολουθείς adventure πρώτης γραμμής.

Ο χειρισμός δεν με ικανοποίησε, αν και λόγω της έλλειψης manual πρέπει να μου έχουν ξεφύγει αρκετά σημεία. Καταρχήν, θα προτιμούσα η εξαιρετική δυνατότητα της περιστροφικής θέας να είναι πιο προσιτή στο χρήστη. Τη θεωρώ κάπως μπερδεμένη, ενώ βρήκα τη λειτουργία της τόσο σε κανονικές συνθήκες όσο και -πολύ περισσότερο- σε συνθήκες μάχης πολύ δύσχρηστη. Υπήρξαν αρκετές φορές που κόντεψα να πεθάνω ενώ μονομαχούσα με εχθρό και με χτυπούσαν 3-4 μαζί (και ενώ οι χαρακτήρες ήταν στην άκρη της οθόνης), αφού δεν προλάβαινα καλά καλά να κάνω μία περιστροφή της θέας για να τους βλέπω όλους έτσι ώστε να βαράω τον πιο δυνατό που με είχε διαλύσει. Το θεωρώ και λάθος και εκνευριστικό και, σε τελευταία ανάλυση, άδικο. Τα προβλήματα πληθαίνουν από τη στιγμή που γίνεσαι βρικόλακας, αφού έχεις πολλά να χειριστείς σε μία μάχη. Απεχθάνομαι τα δεκάδες πλήκτρα σε ένα παιχνίδι (με εκνευρίζουν αφάνταστα) και δεν θέλω να παιδευτώ ώστε να τα μάθω απέξω. Σημειωτέον ότι αυτός είναι ο βασικότερος λόγος που δεν έχω παίξει ποτέ ένα καλό flight simulator, αν και μου αρέσουν πολύ ως παιχνίδια - ακριβώς επειδή χρησιμοποιούν σχεδόν όλο το πληκτρολόγιο.



Η οθόνη μέσω της οποίας ανεβάζεις τα χαρακτηριστικά σου.



ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα είναι εκπληκτική. Το ότι δεν με ακούτε να πανηγυρίζω γι' αυτήν οφείλεται μόνο και μόνο στο γεγονός ότι οι βρικόλακες δεν είναι το φόρτε μου. Δεν μου αρέσουν τα σφιχταγκαλιάσματα αυτού του είδους και, γενικά, δεν θέλω να βλέπω τέτοιες ιστορίες αίματος. Όμως, τόσο το πρωτότυπο του θέματος και η σωστή υλοποίησή του όσο και το εκπληκτικό σενάριο του παιχνιδιού, σε συνδυασμό με τα εκπληκτικά γραφικά, συνθέτουν έναν μοναδικό από κάθε πλευρά κόσμο. Εναν κόσμο που σε καθηλώνει και που, άσχετα αν συμπαθείς τους βρικόλακες και τις ιστορίες τους, θα κάνεις σαν τρελός για να προχωρήσεις.

Η δράση στο Single mode μου έχει αφήσει ανάμεικτα συναισθήματα. Καταρχήν, δεν μου αρέσει η αντβεντουρίστικη λογική του σχεδιασμού της: Είναι χωρισμένη σε "κεφάλαια" που συνδέονται μεταξύ τους με σημαντικά video sequences. Σε κάθε κεφάλαιο εκτελείς μία σειρά αποστολών μέχρι να το τελειώσεις και να προχωρήσεις έτσι στην ιστορία. Το μειονέκτημα αυτού του σχεδιασμού είναι ότι αποδυναμώνοντας κάθε πράξη από μία σειρά ζωτικών στοιχείων τη μετατρέπει σε ακόμη ένα άγονο hack & slash action RPG. Πρόκειται για τη βασικότερη αδυναμία των action RPGs.

Ημουν, είμαι και θα είμαι κατά των λεγόμενων linear (γραμμικών) σχεδιασμών δράσης. Αντίθετα, μου αρέσουν τα παιχνίδια που είναι συνολικά ανοιχτά εξαρχής και όχι ανοικτά κατά τμήματα. Δυστυχώς εδώ δεν ισχύει ούτε καν το τελευταίο, μια και το παιχνίδι είναι linear και στα κεφάλαια και στις επιμέρους αποστολές. Αυτό το μειονέκτημα του παιχνιδιού στο σχεδιασμό της δράσης (εν μέρει το έχει και το Diablo 2) δημιουργεί μία κατάσταση σύγκρισης με το τελευταίο, από το οποίο, όσον αφορά στην αίσθηση της δράσης τουλάχιστον, χάνει σχεδόν κατά κράτος. Βλέπετε, μπορεί το Diablo 2 να μην έχει ούτε το 1/10 του σεναριακού βάθους του Vampire, όμως υπερτερεί στην καταιγισμό της δράσης και κυρίως στον τρόπο με τον οποίο υλοποιείται μέσω των καλύτερα οργανωμένων αποστολών, του σχεδιασμού της δυσκολίας των τεράτων και άλλων παρεμφερών παραμέτρων.



Στο παιχνίδι θα κινηθείς σταδιακά στις πόλεις (περιοχές) Πράγα, Βιέννη, Λονδίνο και Νέα Υόρκη, καλύπτοντας μία τεράστια χρονολογική περίοδο, από την εποχή των σταυροφοριών ως τις μέρες μας. Οι αποστολές που αναλαμβάνεις είναι γενικά πρωτόλειες και δεν θα σου δημιουργήσουν κανένα ιδιαίτερο πρόβλημα, εκτός από αυτή καθ' εαυτή τη δυσκολία αντιμετώπισης μερικών ειδικών εχθρών.

Στην κίνησή σου στα dungeons δεν υπάρχει η δυνατότητα να παρακολουθείς σε έναν χάρτη τα μέρη που έχεις εξερευνήσει και, γενικά, να μελετάς το περίγραμμα κάθε dungeon, ώστε να βλέπεις τις κινήσεις σου σε αυτό. Ενώ ο χάρτης της Πράγας είναι τόσο καλός, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν πρόσθεσαν τη δυνατότητα να βλέπεις και τους χάρτες των διάφορων dungeons.

Πρέπει να δει κάποιος τα γραφικά για να θαυμάσει την τελειοτητά τους, τους εκπληκτικούς χρωματισμούς, τα αρκετά καλά models των χαρακτήρων και, κυρίως, τα ειδικά εφέ του φωτισμού και των σκιών.

Τώρα που το σκέφτομαι, το ίδιο πρόβλημα μάλλον είχε και το Ultima 9, μόνο που -από ό,τι φαίνεται- ήμουν τόσο συνεπαρμένος από το παιχνίδι που δεν το είχα προσέξει. Αλλιώς δεν εξηγείται το ότι δεν κατέγραψα την έλλειψη αυτή στο review μου για το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Συνολικά υπάρχουν τρία επίπεδα πολεμικής τακτικής για καθέναν από τους χαρακτήρες τις ομάδας σου, τα: Defensive, Normal και Aggressive, αλλά δυστυχώς κανένα από αυτά δεν δουλεύει ικανοποιητικά. Στην πρώτη επιλογή τα μέλη της ομάδας σου κάθονται σαν ξυλάγκουρα και το μόνο που κάνουν είναι να αμύνονται εφόσον δεχτούν επίθεση. Αντίθετα, στην τρίτη επιλογή, οι χαρακτήρες επιτίθενται με ό,τι διαθέτουν και καταναλώνουν μάλλον άσκοπα τη μαγική δύναμή τους, δηλαδή το αίμα (αυτό στα κανονικά RPGs αντιστοιχεί στο mana). Τελικά, η καλύτερη ρύθμιση είναι η μεσαία, όπου οι υπόλοιποι χαρακτήρες, αν καταλαβαίνω καλά τη συμπεριφορά τους, κάνουν περίπου ό,τι και ο αρχηγός της ομάδας.

Τα τέρατα εμφανίζουν πρόβλημα στο AI τους. Ενώ τα σημερινά στάνταρ των παιχνιδιών έχουν εξελιχθεί, το Vampire υστερεί σημαντικά. Θα μπορούσα να



Σκοτώνοντας τον πρώτο σημαντικό κακό του παιχνιδιού, τον Ahzra.





Δείγμα του inventory σου.

BUGS, PATCHES ΚΑΙ ΤΙ, ΤΕΛΙΚΑ, ΒΑΘΜΟΛΟΓΟΥΜΕ

Οπως θα διαβάσετε και στη στήλη "The Dark Side of Gaming", ήρθαν στα χέρια μου περίπου την ίδια εβδομάδα και το Diablo 2 και το Vampire: The Masquerade - Redemption. Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν προσπαθούσα και στα δύο να βρω save και save δεν έβρισκα. Δεν το χωρούσε το μυαλό μου. Τελικά, βρήκα ότι το Vampire έχει ένα ιδιόμορφο save, το οποίο λειτουργεί όταν κάνεις κλικ στο σταυρό που βρίσκεται στο δωμάτιό σου. Επαναλαμβάνω ότι δεν είχα το manual του παιχνιδιού για να δω από την αρχή την ύπαρξη αυτής της επιλογής. Εξακολουθούσα, όμως, να μην μπορώ να χωνέψω το γεγονός ότι δύο πολύ σημαντικά RPGs, της μίας ή της άλλης μορφής, κυκλοφόρησαν χωρίς ουσιαστική δυνατότητα save από πλευράς χρήστη. Στο Vampire η εταιρία ενημέρωσε τον κόσμο μέσω του Internet ότι αναγνωρίζει τη συγκεκριμένη επιλογή ως λάθος της και ότι το πρώτο patch που ετοίμαζε θα διόρθωνε το πρόβλημα. Δύσκολη απόφαση, με κόστος, αλλά οπωσδήποτε σωστή. Καλύτερα να αναγνωρίζεις ένα λάθος σου και να το διορθώνεις, παρά να κάνεις σαν μην ακούς κανέναν, όπως κάνει η Blizzard δηλαδή.

Οντως το patch που κυκλοφόρησε μετά από λίγο καιρό προσθέτει στο παιχνίδι μία κανονική save ρουτίνα, ανακουφίζοντας τους παίκτες που έχουν πρόσβαση στο Internet. Οι υπόλοιποι, καλώς ή κακώς, πρέπει να βρείτε το patch αυτό στο CD του περιοδικού. Δεν υπάρχει άλλη λύση.

Το patch που αναβαθμίζει την έκδοση του παιχνιδιού σε 1.1 διορθώνει αρκετά bugs, αλλά προσθέτει και νέες δυνατότητες. Εδώ προκύπτει το μεγάλο πρόβλημα: Πώς, τελικά, βαθμολογείται ένα παιχνίδι; Ετσι όπως αρχικά κυκλοφόρησε; Διορθωμένο με το patch που κυκλοφόρησε; Ή μήπως λαμβάνοντας υπόψη και τις δύο αυτές παραμέτρους; Στη βαθμολογία μου ακολούθησα την τελευταία επιλογή. Αν δεν είχε κυκλοφορήσει έγκαιρα το patch, η βαθμολογία που θα του έδινα θα ήταν πολύ πιο χαμηλή.

Εκτός των προαναφερθέντων, πρέπει να σημειωθούν τα ακόλουθα:

Στο Multiplayer mode, το Vampire έκδοση 1.1 (όπως, δηλαδή, γίνεται με το patch) δεν είναι πια συμβατό με μία μη patched έκδοση, δηλαδή την 1.0. Με άλλα λόγια, αν παίζετε ήδη με 2-3 φίλους σας στο Internet και κάποιος από εσάς βάλει το patch, για να συνεχίζετε να παίζετε ως ομάδα πρέπει να το βάλετε όλοι!

Οπως προανέφερα, η συμβολή του patch, πέρα από αρκετά bugs που διορθώνει, συνίσταται στην προσθήκη μίας κανονικής save ρουτίνας, με την οποία μπορείς να σώσεις σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού, και στην προσθήκη της δυνατότητας να παγώνεις (pause) το παιχνίδι κατά τη διάρκεια μίας μάχης, ώστε να επανεξετάζεις τις επιλογές σου.



Λίγο πριν από την εξομολόγηση του μεγάλου, αλλά άνομου έρωτα.

αναφέρω δεκάδες περιπτώσεις για να υποστηρίξω την άποψή μου, δεν το κάνω όμως διότι πιστεύω ότι σχεδόν όλοι οι παίκτες έχουν συνειδητοποιήσει το πρόβλημα. Εξάλλου, εκτός από το AI, σοβαρό πρόβλημα υπάρχει και με το pathfinding τόσο των τεράτων και των NPC χαρακτήρων όσο και των μελών της ομάδας σου. Τρακάρουν συνέχεια μεταξύ τους και εμποδίζουν ο ένας τον άλλο - να παρακαλάτε να μη σας συμβεί κάτι τέτοιο στη διάρκεια μιας μάχης.

Τέλος, πρέπει να σημειωθεί ότι δεν φτιάχνεις-επιλέγεις κανέναν από τους σημαντικούς χαρακτήρες του παιχνιδιού. Τα στατιστικά των χαρακτήρων είναι σταθερά και εσύ απλώς έχεις τη δυνατότητα να βάζεις σε αυτά όποιους πόντους θέλεις από εκείνους που κάθε τόσο κερδίζει ο χαρακτήρας σου. Οχι ότι αυτό δεν είναι σημαντικό, αλλά -όπως και να το κάνουμε- η αξία ενός RPG έγκειται στο να φτιάχνεις εσύ ο ίδιος την ομάδα σου.

DISCIPLINES (SPELLS) - ΟΠΛΑ

Συγχωρήστε με, αλλά δεν είμαι απόλυτα σίγουρος για την απόδοση στα ελληνικά της λέξης discipline - πρέπει να είναι "τιμωρία" (προσπαθώ να καταλήξω στη σημασία της συμπερασματικά, όπως με τις κατάρες του Νεκρομάντη και τις αύρες του Paladin στο Diablo 2). Εν πάση περιπτώσει αυτό που έχει σημασία είναι ότι τα disciplines αντιστοιχούν στα κλασικά spells των υπόλοιπων RPGs. Είναι χωρισμένα σε κατηγορίες και τα μαθαίνεις προοδευτικά, από το πιο αδύνατο προς το πιο ισχυρό κάθε ομάδας. Οταν γίνεις βρικόλακας, διότι όσο είσαι κανονικός πολεμιστής δεν έχεις τέτοιες δυνατότητες, ξεκινάς με μερικά από αυτά και σταδιακά μαθαίνεις περισσότερα. Το πρόβλημα είναι ότι σχετικά λίγα disciplines είναι ξεχωριστά και προσφέρουν πραγματικές υπηρεσίες στο χρήστη. Φυσικά, όλα συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, μπορείς δε να τα μάθεις/ανεβάσεις/εξελίξεις μέχρι το επίπεδο 5.

Το αίμα το παίρνεις από τα πλάσματα που συναντάς. Μπορείς, όμως, να κάνεις και την "απαίσια - ανατριχιαστική" λειτουργία του feeding σε εχθρούς σου χρησιμοποιώντας το "Feed" discipline. Το πρόβλημα που συνάντησα στο σημείο αυτό και το οποίο θεωρώ απαράδεκτο είναι ότι, αν κάνεις feeding



στους δρόμους της πόλης, σ' την πέφτουν οι φρουροί και τελειώνεις. Ακόμη δεν μπορώ να καταλάβω γιατί. Δηλαδή, δεν μπορεί ένας βρικόλακας να "τσιμπήσει" λίγο από κάποιον σε έναν δρόμο, όταν η λογική του "τσιμπήματος" είναι από τις πιο ισχυρές του παιχνιδιού; Χρήσιμο εδώ είναι το πολύ καλό "Awaken" discipline, με το οποίο συνεφέρεις οποιοδήποτε μέλος της ομάδα σου. Αν, όμως, όλα τα μέλη της ομάδας σου πεθάνουν πάνω στη μάχη, τότε... πάπαλα η δουλειά, που λένε.

Εδώ παρουσιάζεται άλλο ένα μειονέκτημα της δράσης: Μια και από ένα σημείο και μετά θα είναι καλύτερο να πολεμάς με όπλα μακρινών βολών και αντίστοιχα disciplines (spells), πρέπει να βλέπεις ποιος από την ομάδα σου έχει τα καλύτερα disciplines για τη συγκεκριμένη περίπτωση και να επιλέγεις αυτόν ως αρχηγό. Αυτό όμως συνεπάγεται ότι ξαναπαίζεις από την αρχή αρκετές μάχες, διότι ξεκινώντας μία μάχη δεν ξέρεις τι κάνει ο εκάστοτε εχθρός σου και πώς θα εξελιχθεί.

Πολύ ενδιαφέρον στοιχείο είναι τα μη κλασικά όπλα, από τα παραδοσιακά stakes μέχρι τα υπερσύγχρονα πυροβόλα (submachine guns, rocket launchers κ.λπ.). Ολα τα όπλα έχουν εκπληκτική σχεδίαση και δημιουργούν ωραία εφέ κατά τη διάρκεια των χτυπημάτων. Περίπου το ίδιο ισχύει για τα τμήματα των πανοπλιών, οι οποίες είναι καλοσχεδιασμένες και προσθέτουν στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού.

MULTIPLAYER MODE

Το παιχνίδι διαθέτει Multiplayer mode, στο οποίο υποστηρίζει ομάδες μέχρι το πολύ τεσσάρων ατόμων - συμπεριλαμβανομένου του παίκτη-χρήστη. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού είχαν μία φαεινή ιδέα: προσέθεσαν το "Storyteller mode".

Τι κάνει αυτό το mode και γιατί είναι επαναστατικού χαρακτήρα; Σε αντίθεση με το Single player game, το Storyteller multiplayer mode επιτρέπει σε αυτόν που υποδύεται τον storyteller (κάτι ανάλογο του Dungeon Master στα επιτραπέζια AD&D) να σχηματίσει τη δική του ιστορία. Φτιάχνοντας την ιστορία που θα παίξεις, ρυθμίζεις τα πάντα. Το σεναριακό background, τους NPCs, τους στόχους κάθε αποστολής και επιπέδου, ακόμη και τον πλήρη σχεδιασμό του χάρτη κάθε επιπέδου ξεχωριστά. Η εταιρία έχει υποσχεθεί ένα development kit που θα κάνει αποκλειστικά αυτή τη δουλειά. Οσοι από εσάς έχετε ασχοληθεί με επιτραπέζια RPGs, πρέπει να καταλαβαίνετε απόλυτα όχι μόνο αυτά που γράφω, αλλά και τις τρομερές δυνατότητες που δίνει αυτό το mode.

Εκτός από τα καλά, όμως, υπάρχουν προβλήματα που μετριάζουν την ιδιαίτερα θετική εικόνα του παιχνιδιού στο Multiplayer mode - δεν μπορώ να καταλάβω πώς είναι δυνατόν να συλλάβει κάποιος το "θεϊκό" Storyteller multiplayer mode και να μη σκεφθεί να λύσει εκ των προτέρων προβλήματα όπως το chat και η γενικότερη επικοινωνία μεταξύ των χρηστών (δεν είναι δυνατόν λ.χ. να δεις την "ταχύτητα" των υπαρχόντων παιχνιδιών για να συμπεράνεις αν αξίζει να συνδεθείς με κάποιο από αυτά).

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Καλά μην τρελαίνεστε, δεν πρόκειται να καταγράψω βήμα προς βήμα αυτά που δεν καταγράφονται. Απλώς θέλω να δώσω μερικές κατευθύνσεις σε όσους πρόκειται να το ξεκινήσουν, αφού διαβάσουν το σχετικό review.

Αφού σκοτώσεις τα πρώτα τέρατα που είναι για την πλάκα, σου ανατίθεται η αποστολή να πας στα ορυχεία, στα ανατολικά της πόλης, και να τα καθαρίσεις από τα τέρατα που υπάρχουν εκεί και αποτελούν τη γάγγραινα της περιοχής.

Πριν να φύγεις από την πόλη για τα ορυχεία, σου συνιστώ να εξερευνήσεις όσο περισσότερα τμήματα της πόλης μπορείς και να μπεις σε όσα καταστήματα-μαγαζιά μπορείς. Μίλησε με όλους τους καταστηματάρχες, ειδικά με τον οπλοποιό (blacksmith) και τη μάγισσα.

Αφού είσαι έτοιμος, βγες από την ανατολική έξοδο της πόλης και μπες στα ορυχεία. Τα ορυχεία έχουν συνολικά τρία επίπεδα - δεν είναι τίποτα το ιδιαίτερο, απλώς πρέπει να προσέξεις τον προσανατολισμό σου. Αυτό που μου άρεσε είναι το σημείο στο οποίο γυρνάς ένα βίντσι για να ανοίξεις ένα πέρασμα, όπως επίσης το ότι, μόλις σκοτώσεις τον κακό του dungeon αυτού, τον Ahzra, πρέπει να προσέξεις (πριν αρχίσεις να πηγαίνεις όλα τα επίπεδα προς τα πίσω) ότι θα ανοίξει μία ειδική έξοδος που οδηγεί κατευθείαν σχεδόν δίπλα στην είσοδο των mines. Ωραία έμπνευση! Εννοείται, φυσικά, ότι θα μαζεύεις ό,τι βρίσκεις, αφού πρέπει να τα πουλήσεις για να συγκεντρώσεις χρήματα. PC

Οταν η Ecaterina σε κάνει "δικό" τους, ένα νέο μέλος προστίθεται στην ομάδα σου.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	94
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	90

90

Ενα 3D dungeon hack RPG, με αρκετά εντυπωσιακά στοιχεία, όπως το βασικό θέμα που εξιστορεί, τα εκπληκτικά γραφικά και κυρίως το νεωτεριστικό σύστημα του Multiplayer mode που διαθέτει. Αξίζει οπωσδήποτε να το δείτε, αφού όμως πρώτα εξασφαλίσετε το τελευταίο patch που κυκλοφορεί.

SHŌGUN TOTAL WAR

"Το να κατέχεις την αρετή του σπαθιού σημαίνει να κυβερνάς τον κόσμο και τον εαυτό σου. Ετσι το σπαθί είναι η βάση της στρατηγικής. Αν κάποιος αποκτήσει αυτή την αρετή, μπορεί μόνος του να νικήσει δέκα άντρες. Στη δική μου στρατηγική, ένας άντρας είναι το ίδιο με δέκα χιλιάδες. Ετσι αυτή η στρατηγική είναι η ολοκληρωμένη τέχνη του πολεμιστή."
Miyamoto Musashi, The Book Of Five Rings

του Ορέστη "Ken" Μανούσου



ΕΤΑΙΡΙΑ
DREAMTIME INTERACTIVE/ELECTRONIC ARTS

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 233MHz (προτείνεται Pentium 2 300MHz), κάρτα γραφικών με επιταχυντή 3D και 16MB, DirectX 7, κάρτα ήχου, 32MB RAM (προτείνονται 64MB), 500MB στο σκληρό

Το Shogun: Total War μεταφέρει τον παίκτη στη μεσαιωνική Ιαπωνία του 16ου αιώνα, όπου οι μάχες ανάμεσα στους ισχυρούς φεουδάρχες για τον τίτλο του Shogun ήταν συνεχείς και ανελέητες. Sei-I-Tai Shogun σημαίνει κατά λέξη "Ο Στρατηγός που κατατροπώνει τους βαρβάρους". Το αξίωμα του Shogun, μέχρι το 1867 οπότε έγινε η επανάσταση στην Ιαπωνία, ήταν κληρονομικό και ο κάτοχός του ήταν ο αρχιστράτηγος του ιαπωνικού στρατού. Ο Shogun ασκούσε απόλυτη εξουσία υπό την ηγεσία του αυτοκράτορα, παρ' όλο που μερικές φορές ο πραγματικός αρχηγός του κράτους ήταν ο ίδιος. Οι φεουδάρχες, οι οποίοι ονομάζονταν Daimyo (πολέμαρχοι), ήθελαν ο καθένας για τον εαυτό του αυτόν τον τίτλο, με αποτέλεσμα να ξεσπάνε άγριες συγκρούσεις ανάμεσα στις φατρίες στις οποίες ήταν μοιρασμένη η Ιαπωνία.

Η Ιαπωνία του 16ου αιώνα παρουσιάζει πολλά κοινά σημεία με τη μεσαιωνική Ευρώπη. Ο κώδικας του Bushido, στον οποίο υπάκουαν όλοι ανεξαιρέτως οι Samurai (πολεμιστές), ήταν αντίστοιχος με τον κώδικα της ιπποσύνης. Ο πολεμιστής ορκιζόταν πίστη στον άρχοντά του (τον Daimyo ή τον Βαρόνο), να τον υπηρετεί πιστά και να τον προστατεύει ακόμη και με τη ζωή του αν χρειαζόταν, να υπηρετεί το δίκαιο και να είναι έντιμος. Οι φεουδάρχες, στους οποίους υπάκουαν οι ιππότες και οι Samurai, είχαν υπό τον έλεγχό τους τεράστιες εκτάσεις γης, τις οποίες καλλιεργούσαν οι αγρότες. Στο τέλος κάθε χρόνου υπέβαλλαν ένα ορισμένο ποσοστό από τη σοδειά τους στον Βασιλιά-Αυτοκράτορα και κρατούσαν στην κατοχή τους μόνο την απαραίτητη ποσότητα για να επιβιώσουν. Αυτοί που την πλήρωναν σε



Μία επιτυχής απόπειρα δολοφονίας από έναν δικό μας Ninja.



Οι γέφυρες είναι ένα τέλειο σημείο για να αμυνθεί κανείς. Οσο εύκολο, όμως, και αν είναι να τις υπερασπιστεί κάποιος, τι γίνεται αν ο αντίπαλος διαθέτει κατά πολύ ανώτερα στρατεύματα, όπως εδώ;

περίπτωση πολέμου, ξηρασίας ή άλλης καταστροφής ήταν οι αγρότες, οι οποίοι έπρεπε όχι μόνο να πληρώνουν τον ετήσιο φόρο στους άρχοντές τους, αλλά και να θρέφουν όποιον στρατό περνούσε από την περιοχή τους - άλλωστε, δεν τους ενδιέφερε ιδιαίτερα σε ποιον ανήκε αυτός ο στρατός, από τη στιγμή που θα πλήρωναν τον ίδιο φόρο είτε στον έναν είτε στον άλλο άρχοντα.

Στα μέσα του 16ου αιώνα έφτασαν στην Ιαπωνία οι Ευρωπαίοι, με πρώτους τους Πορτογάλους, οι οποίοι -εκτός από μία νέα θρησκεία- έφεραν στους Ιάπωνες τα πρώτα πυροβόλα όπλα. Αργότερα έφτασαν οι Ολλανδοί, οι οποίοι άρχισαν και αυτοί το εμπόριο με την καινούρια χώρα και πλούτισαν εκμεταλλευόμενοι τις διαμάχες των φεουδαρχών.

Το παιχνίδι επιχειρεί να μας βάλει στη θέση ενός πολέμαρχου που προσπαθεί να πάρει το αξίωμα του Shogun και να κυριαρχήσει στην Ιαπωνία. Ας δούμε αν τα καταφέρνει.

REAL TIME 'H TURN BASED STRATEGY;

Μάλλον και τα δύο. Πάντως, σίγουρα καθαρόαιμο strategy. Το Shogun: Total War χωρίζεται σε δύο φάσεις. Η πρώτη περιλαμβάνει τη διακυβέρνηση του βασιλείου μας (αυτό είναι το turn-based κομμάτι) και η δεύτερη τις real time μάχες, που είναι από τα πιο δυνατά σημεία του παιχνιδιού. Ας πάρουμε τα πράγματα από την αρχή, όμως. Από το Main menu έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε ανάμεσα στο New Game ή το Tutorial. Το Tutorial -σημειωτέον- είναι αρκετά βοηθητικό και φροντίζει να εντάξει τον παίκτη ομαλά στο σύστημα μαχών του Shogun: Total War, εξηγώντας του παράλληλα σχεδόν τα πάντα που μπορούν να του τύχουν κατά τη διάρκεια μιας μάχης.

Επιλέγοντας New Game έχουμε τη δυνατότητα να επιλέξουμε αν θα ξεκινήσουμε καινούρια campaign ή αν θα παίξουμε μεμονωμένες μάχες με την επιλογή Custom Battle. Εδώ υπάρχει μία τρίτη επιλογή, η Historical Battle Mode, η οποία μας επιτρέπει να μπούμε στη θέση τεσσάρων θρυλικών Daimyos και να πολεμήσουμε σε ισάριθμες μάχες, τις: Nagashima, 4th Kawankajima, Nagakute και Yamazuki. Με την Custom Battle επιλογή μπορούμε να επιλέξουμε 1 από τις 7 φατρίες, 1 από τους 81 χάρτες και από 1 έως 6 αντιπάλους. Οι χάρτες παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία. Θα πολεμήσουμε σε χιονισμένα φαράγγια, οχυρωμένα φρούρια, καταπράσινους ορυζώνες και μεγάλες πεδιάδες κάτω από ποικίλες καιρικές συνθήκες, όπως βροχή, χιόνι και δυνατός αέρας.

Οταν επιλέξουμε Full Campaign, διαλέγουμε το επίπεδο και τη φατρία που επιθυμούμε και ξεκινάμε.

Ο ΧΑΡΤΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ο χάρτης του παιχνιδιού περιλαμβάνει όλη την Ιαπωνία και τις επαρχίες της. Ανάλογα με τη φατρία με την οποία παίζουμε, ξεκινάμε από διαφορετικό σημείο του χάρτη. Στην αρχή βλέπουμε τι συμβαίνει μόνο στις επαρχίες που συνορεύουν με τις δικές μας. Ολες οι άλλες είναι μακριά και μόνο αν στείλουμε απεσταλμένο μας θα μπορέσουμε να δούμε κάτω από ποιου τον έλεγχο είναι και τι στρατός υπάρχει εκεί.

Στο Shogun: Total War τα πάντα κινούνται με το Koku. Με αυτό μπορούμε να κατασκευάσουμε κτίρια, να εκπαιδεύσουμε στρατιώτες και κατασκόπους, να συντηρήσουμε το στρατό και τα κτίριά μας και, γενικά, να κρατήσουμε ευχαριστημένους τους κατοίκους κάθε επαρχίας, ώστε να μην επαναστατήσουν. Το Koku δεν είναι ούτε χρυσάφι ούτε ασήμι, αλλά ρύζι. Κυριολεκτικά Koku είναι η ποσότητα ρυζιού που χρειάζεται για να τραφεί ένας άντρας σε έναν χρόνο και το μέσο με το οποίο υπολογίζεται η αξία κάθε αντικειμένου στη μεσαιωνική Ιαπωνία. Κάθε επαρχία παράγει -ανάλογα με τη διαμόρφωση του εδάφους της- διαφορετική ποσότητα Koku κάθε χρόνο. Ετσι μία πεδινή περιοχή παράγει πολύ περισσότερο Koku από μία ορεινή και, επομένως, είναι πολύ πιο επιθυμητή από τους αντιπάλους. Κάθε περιοχή μπορεί να αυξήσει την ετήσια παραγωγή της χτίζοντας ή αναβαθμίζοντας διάφορα κτίρια. Μερικά από αυτά είναι τα Farm και Port. Το τελευταίο, μάλιστα, είναι ιδιαίτερα σημαντικό για άλλους δύο λόγους, πέρα από το επιπρόσθετο εισόδημα που προσφέρει. Πρώτον, από μία επαρχία που έχει Port, μπορούμε να μεταφέρουμε στρατό απευθείας σε μία άλλη που έχει το ίδιο κτίριο. Δεύτερον - και σημαντικότερο-, μας επιτρέπει να έρθουμε σε επαφή με τους Ευρωπαίους και με τα καινούρια όπλα που φέρνουν μαζί τους. Υπάρχουν, όμως, και άλλες πηγές Koku, οι οποίες δεν υπάρχουν σε όλες τις επαρχίες, όπως είναι τα μεταλλεύματα. Χτίζοντας ένα ορυχείο σε αυτή την επαρχία ανεβάζουμε το ετήσιο εισόδημα που παίρνουμε από τη συγκεκριμένη επαρχία.



Ο χάρτης της Ιαπωνίας, όπου εξελίσσονται οι κινήσεις όλων των μονάδων (όχι απαραίτητα και των στρατιωτικών).


Οι μάχες με τεράστιους στρατούς όπως αυτός είναι πολύ εντυπωσιακές.

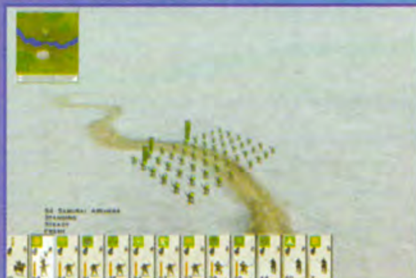
Για να μπορέσουμε να εκπαιδεύσουμε στρατιώτες σε μία επαρχία πρέπει πρώτα να χτίσουμε ένα κάστρο, το οποίο θα μας δώσει τη δυνατότητα να κατασκευάσουμε τα βασικά κτίρια που θα μας επιτρέψουν να αμυνθούμε απέναντι στις επιθέσεις άλλων πολεμάρχων και αργότερα να αντεπιτεθούμε. Το κάστρο μπορεί να αναβαθμιστεί σε Large Castle, μετά σε Fortress και, τέλος, σε Citadel. Κάθε αναβάθμιση, εκτός του ότι είναι αρκετά ακριβή, μας δίνει πρόσβαση σε νέα κτίρια, από τα οποία εκπαιδεύουμε καινούριες και ισχυρότερες μονάδες, όπως το Heavy Cavalry και οι Musketeers (αφού έχουμε έρθει σε επαφή με τους Ευρωπαίους). Επιπλέον, ένα κάστρο κάνει πιο δύσκολη την κατάληψη της επαρχίας από εχθρούς, αφού ο στρατός μας μπορεί να οχυρωθεί και να αμυνθεί αποτελεσματικότερα ενάντια σε υπεράριθμους αντιπάλους. Βέβαια, ο εχθρός μπορεί πάντα να πολιορκήσει το

ΟΙ ΣΧΗΜΑΤΙΣΜΟΙ & Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥΣ

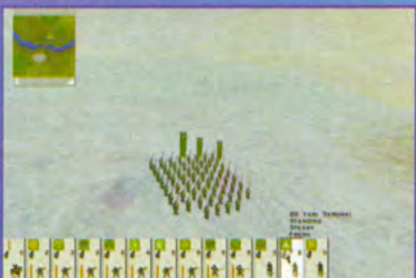
Οι σχηματισμοί των μονάδων μας είναι πολύ σημαντικοί για την έκβαση της μάχης. Κάθε σχηματισμός έχει τη δική του χρησιμότητα και απαιτεί χρόνο για να εκτελεστεί. Γι' αυτό καλό θα είναι να επιλέγουμε από νωρίς την τοποθέτηση των μονάδων μας. Ακολουθούν μερικοί σχηματισμοί σε εφαρμογή.



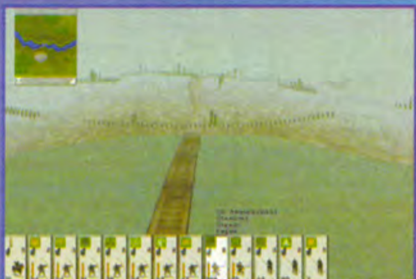
Ο σφηνοειδής σχηματισμός είναι πολύ χρήσιμος για να διασπάσουμε τις γραμμές του εχθρού.



Η Loose Line είναι πολύ χρήσιμη όταν οι στρατιώτες μας βάλλονται από τοξότες.



Η Close Line είναι ό,τι πρέπει για άμυνα, καθώς είναι πιο συμπαγής από τη Loose Line.



Ενας custom σχηματισμός, κατάλληλος για τοξότες και μουσκετοφόρους. Εδώ μία μονάδα μουσκετοφόρων παρατεταγμένη και έτοιμη για δράση.

κάστρο και να περιμένει από την πείνα να κάνει το θαύμα της. Μέχρι τότε, όμως, όλο και κάποιο στρατό θα στείλουμε για να επιτεθεί και να λύσει την πολιορκία.

Σχεδόν όλα τα κτίρια μπορούν να αναβαθμιστούν, κάτι το οποίο είναι πολύ σημαντικό για να εξασφαλίσει την ανωτερότητά μας έναντι των εχθρών μας. Τα αναβαθμισμένα κτίρια, εκτός του ότι απαιτούνται για την κατασκευή άλλων κτιρίων, μας επιτρέπουν να παράγουμε καλύτερα εκπαιδευμένες μονάδες, οι οποίες έχουνε καλύτερη θωράκιση και οπλισμό, και κατ' επέκταση είναι πολύ πιο αποτελεσματικές στο πεδίο της μάχης.

Οταν καταληφθεί μία επαρχία από έναν πολέμαρχο ή επαναστάτες, ορισμένα κτίρια υποβαθμίζονται ή καταστρέφονται, αν δεν έχουν αναβαθμιστεί, με αποτέλεσμα την υποβάθμιση ολόκληρης της επαρχίας. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο πρέπει οι ανεπτυγμένες επαρχίες να προστατεύονται από αρκετούς στρατιώτες, ώστε να μη χρειαστεί να χτιστούν όλα από την αρχή, κάτι αρκετά χρονοβόρο και ακριβό σε Koku.

Δυστυχώς, ένας επίδοξος Shogun δεν κινδυνεύει μόνο από τους αντιπάλους του, αλλά και από τους υπηκόους του. Οι επαναστάσεις χωρικών τόσο στον ευρωπαϊκό όσο και στον ιαπωνικό μεσαίωνα ήταν αρκετά συχνές και ακόμα πιο συχνά πνίγονταν στο αίμα (των χωρικών). Ετσι, καλό είναι να έχουμε υπόψη ότι δεν πρέπει να αγνοούμε τους υπηκόους μας, διότι είναι πολύ πιθανό να επαναστατήσουν και να μας προξενήσουν προβλήματα. Υπάρχουν αρκετοί λόγοι οι οποίοι ενδέχεται να προκαλέσουν την επανάσταση των χωρικών. Συνήθως σε μία περιοχή που μόλις έχει κατακτηθεί, είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα ξεσπάσει επανάσταση, εκτός και αν υπάρχουν στρατιώτες εκεί για να την αποτρέψουν. Ενας άλλος λόγος είναι η δράση ενός αντίπαλου κατασκόπου στην περιοχή, κάτι το οποίο όμως φαίνεται μόνο αν έχουμε εκεί αντικατάσκοπο. Ο πιθανότερος λόγος που θα ευνοούσε την επανάσταση των κατοίκων μίας επαρχίας είναι η θρησκεία. Ας μην ξεχνάμε ότι το μόνο στο οποίο μπορούσε να ελπίζει ο απλός άνθρωπος τις σκοτεινές εκείνες εποχές ήταν στη μετά θάνατον ζωή και στον Θεό του. Ετσι, όταν έφτασαν οι Ευρωπαίοι στην Ιαπωνία, επέφεραν την εξάπλωση του χριστιανισμού, τον οποίο έσπευδαν να ασπαστούν οι εκάστοτε πολέμαρχοι, προκειμένου να εξασφαλίσουν συμμαχία με τους "βαρβάρους" που θα τους εφοδίαζαν με μουσκέτα και πυρομαχικά. Επόμενο είναι λοιπόν, όταν ο λαός βλέπει τον άρχοντά του να αποτάσσεται τον Βούδα, να βαφτίζεται χριστιανός και να περιφρονεί τις παραδόσεις και τα έθιμα, που είναι ό,τι πολυτιμότερο υπάρχει για αυτόν, να επαναστατεί.

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΑ - ΚΑΤΑΣΚΟΠΙΑ

Τελικά, από ό,τι φαίνεται, αυτές οι δύο λέξεις είναι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος. Οταν έχουμε αναπτυχθεί αρκετά και έχουμε καταφέρει να φτιάξουμε τα απαραίτητα κτίρια, μπορούμε να αρχίσουμε την παραγωγή μονάδων, οι οποίες πολεμάνε και κάνουν ό,τι μπορούν για να αποκτήσουμε τον τίτλο του Shogun με τον τρόπο τους, χωρίς να εμπλέκονται σε αιματηρές μάχες και μεγάλες πολιορκίες. Αυτές οι μονάδες μπορούν να μπαίνουν σε επαρχίες ελεγχόμενες από άλλους πολέμαρχους, χωρίς να κηρύσσεται πόλεμος, σε αντίθεση με τους στρατιώτες, και έχουν η καθεμιά ξεχωριστή λειτουργία και χρησιμότητα. Ο απεσταλμένος (Emissary) είναι αυτό ακριβώς που δηλώνει το όνομά του: ένας διπλωμάτης τον οποίο στέλνουμε σε περιοχές ελεγχόμενες από άλλους Daimyos, με σκοπό να συναντηθούν με τον πολέμαρχο και να του προτείνουν συμμαχία με τη φατρία μας. Αν πετύχει στην αποστολή του ένας διπλωμάτης, κερδίζει εμπειρία και έτσι είναι πιο δύσκολο για κάποιον εχθρικό Ninja να τον δολοφονήσει.



Ο απεσταλμένος των Πορτογάλων.

Ο Shinobi εκπαιδεύεται στο Tea

House και είναι ειδικός στην κατασκοπία. Οταν τον στείλουμε σε μία αντίπαλη επαρχία, αυτός θα μας παρέχει πληροφορίες για την κατάσταση των εχθρικών στρατευμάτων που σταθμεύουν στην περιοχή, καθώς και για την κατάσταση των οχυρώσεων. Επίσης, θα υποκινεί συνεχώς τους κατοίκους να επαναστατήσουν εναντίον του αφέντη τους. Οταν ο Shinobi βρίσκεται σε μία περιοχή που μας ανήκει, λειτουργεί ως αντικατάσκοπος και βοηθά να ανέβει το Loyalty των χωρικών μας.

Οι Ιησουίτες ιερείς (Jesuit Priests) λειτουργούν ως emissaries, με τη διαφορά ότι είναι πολύ πιο αποτελεσματικοί όταν διαπραγματεύονται με εκχριστιανισμένους Daimyos. Επίσης, από όποια επαρχία περνάνε αυτοί οι ιερείς, βοηθούν στην εξάπλωση του χριστιανισμού.

Οι Ninja είναι εκπαιδευμένοι στις τέχνες της κατασκοπίας και της δολοφονίας. Αυτοί οι άνθρωποι είναι εξαιρετικά επικίνδυνοι, αφού μπορούν να δολοφονήσουν σημαντικά πρόσωπα μίας παράταξης. Οι στόχοι τους περιλαμβάνουν εχθρικούς Daimyos, στρατηγούς και απεσταλμένους. Δολοφονώντας έναν έμπειρο στρατηγό, το ηθικό των στρατιωτών που διοικεί θα πέσει σημαντικά και, παρ' όλο που κάποιος νέος θα διοριστεί, τα στρατεύματά του δεν θα επωφελούνται από την εμπειρία του στη μάχη. Οσο πιο έμπειρος είναι ένας στρατηγός τόσο δυσκολότερο είναι να δολοφονηθεί. Οι emissaries είναι πιο εύκολοι στόχοι από τους στρατηγούς, αλλά όχι εντελώς ανυπεράσπιστοι. Ενας απεσταλμένος με αρκετή εμπειρία εξακολουθεί να είναι σχετικά δύσκολο να δολοφονηθεί, ειδικά από έναν άπειρο Ninja. Οι emissaries συνήθως δολοφονούνται για να αποτρέψουν το σχηματισμό μίας συμμαχίας.

Τέλος, η θρυλική Γκέισα (Legendary Geisha) είναι ο υπέρτατος δολοφόνος. Οι εχθρικοί Daimyos ξέρουν πολύ καλά τις ικανότητες αυτών των θηλυκών φονιάδων, αλλά το πρωτόκολλό τους απαγορεύει να κάνουν οτιδήποτε εναντίον τους, τουλάχιστον ανοιχτά (αχ, αυτές οι γυναίκες, θα μας φάνε...). Ο καλύτερος τρόπος να ξεφορτωθεί κανείς μία Geisha είναι να χρησιμοποιήσει έναν πολύ έμπειρο Ninja ή μια άλλη Geisha.

ΜΑΧΕΣ

Οι μάχες του Shogun: Total War είναι το πιο δυνατό σημείο του παιχνιδιού και θυμίζουν έντονα το Warhammer και το Myth.

Οταν αποφασίσουμε πως έχει έρθει η ώρα και η στιγμή να κηρύξουμε τον πόλεμο σε μία φατρία, θα πρέπει ο στρατός μας να είναι κατάλληλα εξοπλισμένος και έτοιμος για μάχη. Για να εισβάλουμε σε αντίπαλη επαρχία απλώς κάνουμε click and drag το στρατό που θέλουμε να επιτεθεί από την επαρχία μας σε αυτήν του εχθρού (απαραίτητη προϋπόθεση είναι, φυσικά, να συνορεύουν οι δύο επαρχίες). Αν δεν είμαστε ήδη σε εμπόλεμη κατάσταση με τον άρχοντα που ελέγχει την περιοχή, θα ερωτηθούμε αν θέλουμε να κηρύξουμε τον πόλεμο στον αντίπαλο Daimyo. Αν η απάντησή μας είναι θετική, τότε αρχίζει η μάχη. Στο τέλος της σειράς θα ερωτηθούμε αν θέλουμε να οδηγήσουμε οι ίδιοι τα στρατεύματά μας στη μάχη, αν θα αφήσουμε τον υπολογιστή να τα χειριστεί και να μας πει κατευθείαν το αποτέλεσμα ή αν θέλουμε να υποχωρήσουμε. Επειδή ο υπολογιστής είναι επιρρεπής στις γκάφες, η καλύτερη επιλογή είναι να χειριστούμε οι ίδιοι τους στρατιώτες μας.

Ολα εξαρτώνται από την ικανότητα κάθε στρατηγού να εκμεταλλευτεί τη διαμόρφωση του εδάφους, καθώς και τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν στο πεδίο της μάχης.

Αν επιτιθέμεθα εμείς, έχουμε ένα πλεονέκτημα και ένα μειονέκτημα. Το πλεονέκτημα είναι ότι εμείς επιλέγουμε την ημέρα που θα επιτεθούμε. Ετσι, αν ο στρατός μας αποτελείται από πολλούς τοξότες, μπορούμε να περιμένουμε να κάνει καλό καιρό και μετά να επιτεθούμε (ισχύει, φυσικά, και το αντίστροφο. Αν ο εχθρός έχει πολλούς τοξότες, μπορούμε να επιτεθούμε μία μέρα που θα έχει δυνατό αέρα ή βροχή). Το μειονέκτημα είναι ότι δεν θα έχουμε την ευκαιρία να τοποθετήσουμε τους στρατιώτες μας όπως εμείς θέλουμε.

Από τη στιγμή που θα ξεκινήσουμε τη μάχη, το παιχνίδι κυλά σε πραγματικό χρόνο. Αρχικά οι στρατιώτες μας είναι παρατεταγμένοι σε προκαθορισμένες θέσεις, τις οποίες όμως μπορούμε να



Ενας απεσταλμένος από κάποιον αντίπαλο πολέμαρχο φτάνει στο Throne Room.

αλλάξουμε εύκολα. Οσον αφορά στο σύστημα μαχών, οι προγραμματιστές έχουν κάνει πολύ καλή δουλειά. Ο σχηματισμός που θα έχει μία μονάδα, το ηθικό της, καθώς και η φυσική κατάστασή της (ξεκούραστη ή κουρασμένη) παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην έκβαση της μάχης. Υπάρχουν τρεις σχηματισμοί, ο καθένας από τους οποίους χρησιμοποιείται σε διαφορετικές καταστάσεις. Ο Close Formation σχηματισμός είναι κατάλληλος για την άμυνα και το ηθικό των στρατιωτών μας. Ο Loose Formation είναι ιδανικός όταν μία μονάδα μας δέχεται επίθεση από τοξότες ή μουσκετοφόρους και ο Wedge Formation (τρίγωνο) είναι ό,τι πρέπει για να διασπάσουν οι στρατιώτες μας τις γραμμές των αντιπάλων (μαζί με το ηθικό τους). Τέλος, μπορούμε να διατάξουμε τις μονάδες μας να δημιουργήσουν μεγάλες γραμμές, κρατώντας πατημένο το αριστερό κουμπί του ποντικιού και σέρνοντάς το επάνω στο πεδίο της μάχης. Αυτή η λειτουργία είναι πολύ χρήσιμη στους τοξότες και τους μουσκετοφόρους, αφού κατ' αυτόν τον τρόπο αυξάνεται σημαντικά η δύναμη πυρός τους.


Να μία εικόνα ευχάριστη. Ο εχθρικός στρατός τράπηκε σε άτακτη φυγή μετά το θάνατο του στρατηγού του.

ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΠΙΘΕΣΗ



Εδώ δύο μονάδες Yari Samurai επιτίθενται σε σφηνοειδή σχηματισμό σε μία ομάδα από εχθρικούς Archer Samurai...



...που, όπως είναι επόμενο, τρέπονται σε φυγή, εφόσον δεν έχουν προστασία από άλλες μονάδες.

Επίσης, μπορούμε να επιλέξουμε τη συμπεριφορά των μονάδων μας. Αν σε μία μονάδα είναι ενεργοποιημένη η επιλογή Fire at Will (πυρ κατά βούληση) ή Engage at Will, αυτή η μονάδα θα επιτεθεί σε οποιονδήποτε εχθρό πλησιάσει και θα διαλύσει το σχηματισμό της. Με τη Hold Formation επιλογή ενεργοποιημένη, η μονάδα θα επιτεθεί στον εχθρό διατηρώντας το σχηματισμό που της έχουμε δώσει.

Ακόμη μπορούμε να παρατάξουμε ολόκληρο το στρατό μας ανάλογα με τον τρόπο με τον οποίο θέλουμε να επιτεθούμε. Πρώτα επιλέγουμε όλες τις μονάδες μας με CTRL + click στο εικονίδιο καθεμίας ξεχωριστά ή επιλέγουμε την επιλογή select all (CTRL + A) και έπειτα διαλέγουμε έναν από τους ακόλουθους σχηματισμούς κάνοντας δεξί κλικ επάνω σε μία μονάδα.

Single Line: Ο πιο κλασικός και λειτουργικός σχηματισμός. Οι μονάδες μας παρατάσσονται σε ίσιες γραμμές.

Defensive: Οι αμυντικές μονάδες μας τοποθετούνται μπροστά, έτοιμες να αποκρούσουν την εχθρική επίθεση.

Square Formation: Ο καλύτερος αμυντικός σχηματισμός. Προστατεύει το στρατηγό μας, του οποίου η μονάδα είναι στη μέση του τετραγώνου.

Skirmish Left, Center, Right: Τοποθετεί τους τοξότες και τους μουσκετοφόρους στην αντίστοιχη πλευρά της παράταξης.

Left, Center, Right Hand Offensive: Ο στρατός μας είναι δομημένος έτσι ώστε να ενισχύει τη δυνατότητα επίθεσης από την αντίστοιχη μεριά.

Μία καλή στρατηγική είναι να υποστηρίζουμε πάντοτε τις μονάδες μας από τα πλάγια και τα νώτα, αφού, αν κάποιος τους επιτεθεί από εκεί, το πιθανότερο θα είναι να υποχωρήσουν και να έχουν τεράστιες απώλειες. Οι τοξότες επίσης, αν και έχουν περιορισμένο αριθμό βελών, πρέπει πάντα να προστατεύονται από κάποια μονάδα όπως οι Yari Samurai, οι οποίοι τους προστατεύουν από μία γρήγορη επίθεση του εχθρικού ιππικού με τα κοντάρια τους. Η καλύτερη άμυνα ενάντια σε μία επίθεση από Heavy Cavalry, που είναι η ελίτ των μονάδων του παιχνιδιού, είναι να παρατάξουμε Yari Samurai ή Yari Ashigaru σε Close Formation μπροστά από το στρατό μας (Yari ήταν μεγάλα δόρατα που έφταναν μέχρι και 5 μέτρα σε μήκος).

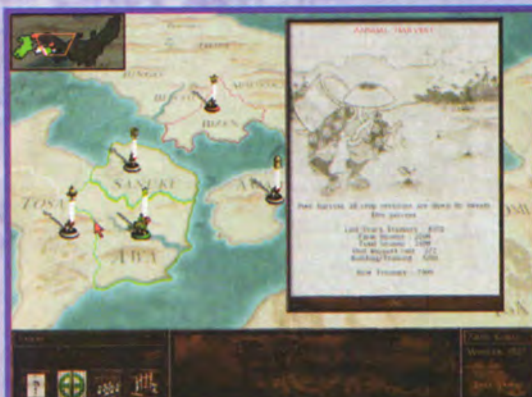
Οι μουσκετοφόροι είναι πανίσχυροι σε κοντινές αποστάσεις, αφού μπορούν να διαλύσουν ακόμη και μία επίθεση από Heavy Cavalry, αλλά αν εμπλακούν σε μάχη σώμα με σώμα, είναι σίγουρο ότι θα υποστούν τρομερές απώλειες και θα υποχωρήσουν. Επομένως, είναι φρόνιμο να υπάρχει πάντα κοντά τους μία μονάδα που να τους καλύπτει τα νώτα. Επίσης, ο επιτιθέμενος στρατός έχει περιορισμένο χρόνο προκειμένου να νικήσει τους αμυνομένους, μετά το τέλος του οποίου πρέπει να αποσυρθεί.

Αν νικήσουμε σε μία μάχη και ο εχθρός τραπεί σε φυγή, δεν σημαίνει ότι αυτομάτως καταλάβαμε την επαρχία του. Αν ο αντίπαλος έχει εκεί κάποιο κάστρο, μπορεί να αποσυρθεί στην ασφάλεια που του προσφέρουν τα τείχη του. Τότε έχουμε δύο επιλογές: ή να πολιορκήσουμε το κάστρο ή να επιτεθούμε. Με την πρώτη επιλογή ο στρατός μας πολιορκεί τον εχθρό και περιμένει να πέσει το φρούριο, το οποίο μπορεί να πάρει αρκετό καιρό, ειδικά αν πρόκειται για κάποιο πανίσχυρο Citadel. Με τη δεύτερη επιλογή προσπαθούμε να καταλάβουμε το κάστρο με τη βία, κάτι το οποίο μπορεί να είναι πολύ δύσκολο αν ο εχθρός διαθέτει μεγάλα στρατεύματα που θα το υπερασπίζονται. Η κατά μέτωπο επίθεση σε ένα φρούριο θα πρέπει να επιχειρείται μόνο σε καταστάσεις έκτακτης ανάγκης, όπως αν αναμένεται ο εχθρός να στείλει άλλο στρατό για να λύσει την πολιορκία, αφού είναι σχεδόν σίγουρο ότι ο στρατός μας θα υποστεί μεγάλες απώλειες. Μέχρι να καταληφθεί το κάστρο ή μέχρι να αποσυρθεί ο επιτιθέμενος στρατός, η επαρχία δεν θα προσφέρει Koku σε καμία παράταξη.

ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΣΤΗ ΜΑΧΗ

Ενας στρατός μπορεί να υπερτερεί αριθμητικά έναντι ενός άλλου. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι μπορεί και να τον νικήσει. Υπάρχει περίπτωση ένας στρατός που διαθέτει μόλις δύο μονάδες, να καταφέρει να νικήσει κάποιον που διαθέτει τις διπλάσιες ή και παραπάνω δυνάμεις. Ολα εξαρτώνται από την ικανότητα κάθε στρατηγού να εκμεταλλευτεί τη διαμόρφωση του εδάφους, καθώς και τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν στο πεδίο της μάχης. Οπως είναι επόμενο, όταν φυσά ή βρέχει, η αποτελεσματικότητα των τοξοτών μειώνεται δραματικά. Οι μονάδες κουράζονται πολύ πιο εύκολα όταν πρέπει να περπατάνε μέσα σε χιόνι και, όπως είναι επόμενο, μειώνεται η ταχύτητά τους.

Επίσης, ας μην ξεχνάμε πως τα μουσκέτα δούλευαν με φυτίλι, το οποίο έπρεπε να ανάψουν οι χειριστές τους, προκειμένου να πυροβολήσουν (δυστυχώς, δεν είχαν ανακαλυφτεί ακόμα τα Μ-16). Επομένως, όταν βρέχει ή φυσά δυνατός αέρας, οι μου-



Κάθε χρόνο πληροφορούμαστε για τη σοδειά των χωρικών μας. Δυστυχώς, η σοδειά δεν ήταν και τόσο καλή φέτος. Ισως του χρόνου...

σκετοφόροι είναι τελείως άχρηστοι, και θα πρέπει να τους μετακινήσουμε στα μετόπισθεν.

Το τερέν παίζει εξίσου σημαντικό ρόλο σε μία μάχη. Οι τοξότες ή οι μουσκετοφόροι που έχουν καταλάβει ένα ύψωμα όχι μόνο βλέπουν και πυροβολούν πιο μακριά, αλλά έχουν και καλύτερη ευστοχία. Οι μονάδες που προσπαθούν να ανέβουν σε έναν λόφο κάτω από τα συνεχή πυρά των μουσκετοφόρων αφ' ενός κουράζονται περισσότερο και αφ' ετέρου είναι πολύ ευάλωτοι σε μία επίθεση από εχθρικό πεζικό που θα κατεβαίνει το λόφο. Αν μία μονάδα πλαγιοκοπηθεί τη στιγμή που πολεμά με άλλη, είναι σχεδόν σίγουρο ότι, αν δεν υποχωρήσει (είναι το πιο πιθανό), θα καταστραφεί ολοσχερώς. Επομένως, είναι πολύ σημαντικό οι μονάδες μας να αλληλοκαλύπτονται για να αποφευχθούν τέτοιες καταστάσεις, αφού μία πανικόβλητη μονάδα που έχει τραπεί σε φυγή μεταδίδει τον πανικό της και σε αυτές που πολεμάνε ακόμα.

Σε αυτόν ακριβώς τον τομέα διαφέρουν οι έμπειρες από τις άπειρες μονάδες. Η εμπειρία στο Shogun: Total War μετριέται από το Honor κάθε στρατού. Οσο μεγαλύτερο Honor έχει μία μονάδα τόσο πιο αποτελεσματική είναι στο πεδίο της μάχης και τόσο δυσκολότερο είναι να πανικοβληθεί. Ενας στρατός, λοιπόν, που αποτελείται από εμπειροπόλεμες ομάδες είναι πολύ πιο δύσκολος αντίπαλος από έναν αντίστοιχο που αποτελείται από νεοσύλλεκτους. Ενας στρατηγός που έχει κερδίσει πολλές μάχες κερδίζει επιπλέον Honor και έτσι οδηγεί τους στρατιώτες του πιο αποτελεσματικά στη μάχη. Ενας έμπειρος στρατηγός όμως γίνεται και στόχος για τους εχθρικούς Ninja. Στη μάχη τώρα, αν ο στρατηγός κάποιου στρατού σκοτωθεί ή υποχωρήσει, το ηθικό του στρατού του πέφτει -όπως είναι επόμενο- κατακόρυφα, χωρίς αυτό να συνεπάγεται πάντα την άμεση ήττα του. Αν υποχωρήσει, τότε το Honor του πέφτει. Αν ο συγκεκριμένος στρατηγός χάσει πολλές μάχες, το Honor του έχει αρνητική επίδραση στους στρατιώτες που διοικεί.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Shogun: Total War, χωρίς να αποτελούν κάτι το εξαιρετικό, είναι πάρα πολύ καλά και μεταφέρουν με πολύ ωραίο τρόπο την ατμόσφαιρα της εποχής στην οποία εξελίσσεται το παιχνίδι. Τα κτίρια είναι σχεδιασμένα με αρκετή λεπτομέρεια, από τα κάστρα μέχρι και τα σπίτια που συναντώνται διάσπαρτα στα πεδία των μαχών και έχουν το γνωστό ιαπωνικό στυλ. Πολύ ωραία είναι και τα βίντεο που παρακολουθούμε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, κυρίως στις απόπειρες δολοφονίας κάποιου στρατηγού ή απεσταλμένου. Μάλιστα, ανάλογα με την περιοχή όπου βρίσκεται το θύμα και την επιτυχία ή όχι της απόπειρας, παρακολουθούμε διαφορετικό βίντεο. Επίσης, πολύ καλά σχεδιασμένο είναι το Throne Room, στο οποίο δεχόμαστε τους απεσταλμένους των άλλων Daimyos (και των Ευρωπαίων, όταν αυτοί κάνουν την εμφάνισή τους). Στο Throne Room επίσης βρίσκεται ο πιστός μας σύμβουλος, ο οποίος μας δίνει διάφορες συμβουλές - αν και τις περισσότερες φορές μιλά λίγο αινιγματικά.

Τα γραφικά στα πεδία των μαχών είναι καλοσχεδιασμένα και ποικίλλουν ανάλογα με τις καιρικές συνθήκες που επικρατούν - ειδικά η ομίχλη είναι πολύ ρεαλιστική. Το μόνο αρνητικό σημείο είναι ο σχεδιασμός των στρατιωτών: είναι πολύ μικροί και δεν διακρίνονται καθαρά. Ρεαλιστικά είναι και τα γραφικά στις μάχες που περιλαμβάνουν μουσκετοφόρους. Οταν πυροβολούν, σηκώνεται πυκνός καπνός από τα τουφέκια που καλύπτει το πεδίο της μάχης και κινείται ανάλογα με την κατεύθυνση του αέρα.



Εδώ δύο τεράστιοι στρατοί συγκρούονται. Σε τέτοιες μάχες είναι αρκετά δύσκολο να καταφέρει κανείς να ελέγξει όλες τις μονάδες του.

Ο ήχος είναι αρκετά καλός και συμβάλλει στην ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Οι ομιλίες των μονάδων είναι στα ιαπωνικά, συνεπώς είναι λίγο ακαταλαβίστικες. Κατά τα άλλα, οι ομιλίες και οι ήχοι στα βίντεο είναι αρκετά καλής ποιότητας (ειδικά οι απεσταλμένοι των Πορτογάλων και των Ολλανδών μιλάνε με την ανάλογη προφορά).



Ανά τακτά χρονικά διαστήματα παίρνουμε πληροφορίες σχετικά με την πρόοδο της παράταξής μας. Εδώ αναφέρεται ότι η Shimazu clan είναι η πιο ανεπτυγμένη στην Ιαπωνία.

Οι ήχοι στα πεδία των μαχών είναι εξίσου καλοί και ιδιαίτερα ρεαλιστικοί. Οταν έχουμε την κάμερα επάνω από τους στρατιώτες μας, ακούμε τις φωνές τους, καθώς και τα χλιμιντρίσματα των αλόγων του ιππικού, ενώ όταν κινούνται, ακούμε το βαρύ ποδοβολητό των αλόγων και των στρατιωτών. Σε μεγάλες μάχες γίνεται χαμός. Οι φωνές των πολεμιστών και οι κραυγές των πληγωμένων, αντηχούν στο πεδίο της μάχης και αναμειγνύονται με τις κλαγγές των όπλων, τους ξερούς ήχους που κάνουν τα μουσκέτα όταν πυροβολούν, τις διαταγές των αρχηγών των μονάδων που διατάζουν εφόδους και τους αλαλαγμούς των επιτιθέμενων. Ολα συνθέτουν μία μοναδική ατμόσφαιρα που αντίστοιχή της υπήρχε μόνο στα Myth και Warhammer.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το Shogun: Total War είναι παιχνίδι στρατηγικής και απευθύνεται στους έμπειρους παίκτες των strategy games λόγω της αυξημένης δυσκολίας του - χωρίς αυτό να συγκαταλέγεται στα αρνητικά σημεία του. Για όσους αγαπούν τα παιχνίδια τύπου Myth και Warhammer, το Shogun είναι σίγουρα η καλύτερη επιλογή. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	87
ΗΧΟΣ	88
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	93
GAMEPLAY	93

91



"Let the total war begin", όπως αναφέρεται και στην εισαγωγή του παιχνιδιού.

MOTOCROSS MADNESS 2

Microsoft. Μία εταιρία που έχει αφήσει το στίγμα της -και τα προϊόντα της...- σε κάθε υπολογιστή. Τελευταία αποφάσισε να ασχοληθεί εντονότερα και με το χώρο του gaming software. Μία από τις απόπειρές της ήταν και το Motocross Madness, που πήρε γενικά αρκετά καλές κριτικές. Ηρθε, λοιπόν, η συνέχειά του, την οποία παρουσιάζουμε. Ας δούμε αν το Motocross Madness 2 θα καταφέρει να συγκινήσει το κοινό των φίλων των δύο τροχών και γενικότερα το σύνολο της gaming community...

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROSOFT
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II στα 233MHz (προτείνονται 300MHz), 64MB RAM, 8MB 3D accelerated κάρτα γραφικών, 4x CD-ROM, 200MB στο σκληρό δίσκο, Microsoft mouse ή συμβατό, DirectX 7.0, Direct Sound, 28,8Kbps modem

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com





Όπως φαίνεται και από τον τίτλο του νέου αυτού παιχνιδιού, ο σκοπός του είναι να μας γεμίσει με virtual σκόνη μέσα από τα διάφορα είδη αγώνων με μηχανές εκτός δρόμου. Αν είστε λάτρεις της ταχύτητας και των θηριωδών μηχανών, σταματήστε να διαβάζετε το παρόν άρθρο σε αυτό το σημείο, μια και ό,τι ακολουθεί είναι τελείως "ξένο" με αυτό που σας αρέσει. Η συνέχεια χαρακτηρίζεται από πολλά άλματα, ριψοκίνδυνα κόλπα και σκόνη, πολλή σκόνη. Ας περάσουμε να δούμε τι επιλογές και συγκινήσεις μπορεί να μας προσφέρει το δεύτερο μέρος της σειράς Motocross Madness της αξιότιμης κυρίας Microsoft...

ΕΠΙΛΟΓΕΣ

Οι επιλογές του παιχνιδιού είναι έξι και φαίνονται ικανές να καλύψουν όλα τα γούστα. Πρόκειται για τις Baja, Stunt Quarry, Enduro, Nationals, Supercross και Pro-circuit. Για να τις δούμε, όμως, λίγο πιο αναλυτικά. Ξεκινάμε από την...

Baja: Είναι το πρώτο είδος αγώνων στους οποίους μπορείτε να λάβετε μέρος. Σε αυτό, τοποθετείστε σε τεράστιους ανοικτούς χώρους, όπου βρίσκονται και κάποιες waypoint gates (πύλες...), από τις οποίες πρέπει να περάσετε, με συγκεκριμένη σειρά εννοείται. Βέβαια, μην ξεχνάτε πως υπάρχει και συγκεκριμένος αριθμός αντιπάλων (μπορείτε να τον ρυθμίσετε εσείς...), οι οποίοι θα προσπαθήσουν να κάνουν το ίδιο με εσάς σε ταχύτερο χρόνο, οπότε θα πρέπει να είστε βιαστικοί και να προσέχετε. Καλό θα ήταν να έχετε τα


Χαμένος μέσα στο δάσος.


Περνώντας μέσα από μία gate.



Μαμά, κοίτα με, πετάωωω!



Οδηγώντας για να "πιάσω" τον 3ο.

μάτια σας ανοικτά και με διάφορους τρόπους να "κόβετε" δρόμο, ώστε να μειώνετε την απόσταση από την waypoint gate και, φυσικά, να αποκτάτε πλεονέκτημα έναντι των άλλων οδηγών. Αυτού του είδους οι αγώνες είναι πολύ καλοί για να ξεκινήσετε το παιχνίδι διότι είναι τεράστιοι και άδειοι. Βρίσκεστε μόνο εσείς και οι αντίπαλοί σας. Ετσι, σας δίνεται η δυνατότητα να μάθετε τη μηχανή σας, το πώς στρίβει, πώς επιταχύνει και γενικότερα όλα όσα σας χρειάζονται για να μπορέσετε να γίνετε οδηγοί αυτών των μηχανών και όχι απλοί αναβάτες τους. Να μην ξεχάσω πως στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης εμφανίζεται διαρκώς ένα πράσινο βελάκι, που δείχνει πάντα την κατεύθυνση της επόμενης waypoint gate την οποία πρέπει να επισκεφθείτε. Πρόκειται για ένα άκρως σημαντικό βοήθημα, για να μην ψάχνετε διαρκώς την πίστα για την επόμενη "πύλη", αλλά να αφοσιώνεστε μόνο στο πώς θα μείνετε πάνω στη μηχανή και πώς θα κερδίσετε χρόνο. Μην παραλείψετε αυτό το είδος των αγώνων, μια και είναι πολύ διδακτικοί για τους επόμενους, χωρίς να στερούνται συγκινήσεων.

Το επόμενο είδος αγώνων είναι το...

Stunt Quarry: Ισως το πιο αγαπημένο είδος του γράφοντος. Σε αυτό το είδος, όπως προφανώς θα καταλάβατε όλοι, σκοπός είναι η επίτευξη πολλών και όσο το δυνατόν πιο επικίνδυνων stunts. Δεν γράφω των περισσότερων stunts, γιατί η ποσότητα δεν παίζει τον πρώτο ρόλο σε αυτό το είδος των αγώνων. Οσο πιο επικίνδυνο είναι ένα "κόλπο" τόσο περισσότερους πόντους θα σας δώσει. Κάποια από αυτά είναι τα Nac-Nac, Lazy Boy, Double Can-Can κ.λπ. Μπορεί να μην καταλαβαίνετε ακριβώς περί τίνος πρόκειται, αλλά είναι σίγουρο ότι όταν τα δείτε στις οθόνες σας, θα εντυπωσιαστείτε. Βέβαια, δεν έχετε όλο το χρόνο δικό σας, ούτε θα περιμένει το παιχνίδι πότε θα βγείτε πρώτοι για να λήξει τον αγώνα. Εχετε συγκεκριμένο χρόνο, κατά τη διάρκεια του οποίου πρέπει σε μία τεράστια πίστα να πραγματοποιήσετε τα κόλπα που μπορείτε. Οπως είναι το λογικό, και σε αυτό το είδος των αγώνων δεν είστε μόνοι σας. Ωστόσο οι αντίπαλοί σας δεν είναι απλώς διακοσμητικά στοιχεία και θα σας δυσκολέψουν αρκετά προκειμένου να καταλάβετε την πρώτη θέση. Θεωρώ σκόπιμο να σας εξηγήσω μερικά πράγματα για τα stunts και το πώς βαθμολογούνται, ώστε να μην έχετε απορίες σχετικά με τους βαθμούς που θα παίρνετε. Πρώτα από όλα, πρέπει να ξέρετε πως, αν δεν έχετε επιτυχημένη προσγείωση, το stunt δεν θα βαθμολογηθεί. Ετσι, καλό θα ήταν, αν δεν είστε σίγουροι για την προσγείωση, να μην επιχειρείτε περίεργα κόλπα, καθώς εάν γκρεμοτσακιστείτε δεν θα βαθμολογηθούν. Εγώ, αρχικά τουλάχιστον, έκανα το ίδιο κόλπο συνέχεια, το Nac-Nac. Ο λόγος προφανής: Είναι το πιο εύκολο (για εμένα τουλάχιστον...) και μπορεί να γίνει γρήγορα, ώστε να προλαβαίνει ο αναβάτης να επανέρχεται στη θέση του.



Τελικά, τερμάτισα 4ος.

Η τρίτη επιλογή του παιχνιδιού είναι η...

Enduro: Εδώ, επανερχόμαστε σε είδος αγώνων που έχει σχέση με την πρώτη επιλογή του παιχνιδιού, την Baja. Βέβαια, έχει προστεθεί μία σημαντική "λεπτομέρεια", ικανή να διαφοροποιήσει αρκετά τα αρχικά δεδομένα: Οι αγώνες πραγματοποιούνται σε κατοικημένες περιοχές. Από ένα πάρκο της Αριζόνα μέχρι ένα κομμάτι στη νοτιοαμερικανική ζούγκλα. Θα βρείτε στο "δρόμο" σας γραμμές τρένων, αεροδρόμια, πυλώνες του ηλεκτρικού και θα χρειαστεί να κάνετε πολλές μανούβρες της τελευταίας στιγμής προκειμένου να αποφύγετε διερχόμενα οχήματα παντός τύπου, από τρακτέρ μέχρι λεωφορεία. Γρήγορα περνάμε στην επόμενη επιλογή που είναι η...

Nationals: Αποτελείται και αυτή από αγώνες δρόμου, μόνο που το επίπεδο δυσκολίας κάθε πίστας, ως κατασκευή, είναι πολύ αυξημένο, με τους λόφους να βρίσκονται διάσπαρτοι και να προσφέρονται για πολύ όμορφα άλματα. Σε αυτές τις πίστες θα φτάσετε στα

ΜΕΡΙΚΕΣ ΠΙΣΤΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ









όρια τις ικανότητές σας στην οδήγηση αυτών των μηχανών, οι οποίες μπορεί να μην προσφέρουν τη χαρά και την ένταση των υψηλών ταχυτήτων (στα 100 χ.α.ω. "τελικιάζουν" οι περισσότερες...), αλλά έχουν τη δική τους ομορφιά.

Η επόμενη επιλογή είναι τελείως διαφορετική από τις τέσσερις προηγούμενες. Αναφέρομαι φυσικά στην...

Supercross: Η διαφορά αυτής της επιλογής από τις προηγούμενες είναι μία: Σε αντίθεση με τις άλλες επιλογές, όπου οι αγώνες λάμβαναν χώρα σε τεράστιες πίστες, σε χιόνια ή λιβάδια, εδώ οι αγώνες είναι indoor. Συναγωνίζεστε με τους αντιπάλους σας παρουσία χιλιάδων θεατών στις εξέδρες ενός κλειστού γηπέδου. Οπως είναι εύκολο να αντιληφθείτε, οι προκλήσεις είναι τελείως διαφορετικές, ενώ εξίσου διαφορετική είναι και η αγωνιστική νοοτροπία που θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε προκειμένου να φτάσετε στη νίκη. Η διαδρομή είναι συγκεκριμένη και η πίστα στενή. Οι κλειστές στροφές είναι πολλές και μία έξοδος στοιχίζει αρκετά δευτερόλεπτα, τα οποία οι αντίπαλοί σας δεν θα αφήσουν να πάνε χαμένα. Αν στην επιλογή Nationals χρειαστήκατε όλη την προσοχή σας και την προσπάθεια για να καταφέρετε να επικρατήσετε, εδώ θα χρειαστείτε ακόμα περισσότερα. Οι πίστες είναι αρκετές, καθεμία με τις δικές της ιδιαιτερότητες και απαιτήσεις. Επίσης, θα πρέπει να γνωρίζετε πως οι έξοδοι από την πίστα δεν είναι τόσο απλές όσο σε άλλους αγωνιστικούς τίτλους. Οταν βγαίνετε από την πίστα, έχετε 5 δευτερόλεπτα να επιστρέψετε σε αυτήν. Αν το τέλος αυτού του χρόνου δεν σας βρει εντός της πίστας, τότε το παιχνίδι σάς μεταφέρει αυτόματα στο σημείο από όπου βγήκατε από αυτήν.

Περνάμε στην τελευταία επιλογή του παιχνιδιού, η οποία είναι η...

Pro-circuit: Πρόκειται για νέα επιλογή στο Motocross Madness. Με αυτήν οι αγώνες στους οποίους παίρνετε μέρος δεν γίνονται απλώς για να τερματίσετε πρώτοι. Δεν αγωνίζεστε μόνο για την προσωπική σας ικανοποίηση. Εδώ τα πράγματα είναι πιο "σοβαρά". Ξεκινάτε ως "πρωτάρηδες", rookies οδηγοί, και λαμβάνετε μέρος σε τοπικούς αγώνες που γίνονται κάθε σαββατοκύριακο. Ετσι, θα μπορείτε να κερδίζετε πόντους και περισσότερα χρήματα από χρηματοδότες, sponsors, οι οποίοι σίγουρα δεν θα πληρώσουν κάποιον που δεν αξίζει. Γι' αυτό θα πρέπει να προσπαθήσετε σκληρά για να τους πείσετε να σας χρηματοδοτήσουν. Ταυτόχρονα θα "χτίζετε" το όνομά σας ως οδηγοί, προχωρώντας σταδιακά προς την υπέρτατη πρόκληση. Μιλάμε φυσικά για το επαγγελματικό πρωτάθλημα Supercross. Δεν πρέπει να ξεχνάτε, βέβαια, πως σε αυτό το επίπεδο οι πτώσεις πονάνε. Και όταν γράφω "πονάνε", μιλώ μεταφορικά και κυριολεκτικά. Μετά το τέλος κάθε αγώνα θα χρειάζεται να ξοδεύετε σεβαστό ποσό προκειμένου να επισκευάζετε τόσο τη μηχανή σας όσο και... τον εαυτό σας. Μήπως περιμένετε να πέφτετε συνέχεια από τη μηχανή και από αρκετά μεγάλα ύψη και να μην παθαίνετε τίποτα; Κακώς το περιμένετε. Ο σκοπός σας είναι πολύ απλός: Οδηγείτε καλά, προσελκύετε χρηματοδότες, βελτιώνετε τη μηχανή σας και συνεχίζετε. Τόσο απλό. Η συνέχεια στις οθόνες σας...

Πιστεύω, όμως, πως αρκετά ασχοληθήκαμε με τις επιλογές του παιχνιδιού. Καιρός να περάσουμε και να μελετήσουμε τα τεχνικά χαρακτηριστικά του τίτλου.



Μία από τις πτώσεις μου.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τελευταία η Microsoft μας έχει συνηθίσει σε τίτλους με αρκετά καλά γραφικά. Φαίνεται πως και αυτό το παιχνίδι δεν ξεφεύγει από τον κανόνα. Τα γραφικά του τίτλου είναι εξαίρετα. Ολα ξεκινούν από την πολύ καλή εισαγωγή, η οποία περιέχει ένα βίντεο πολύ καλής ποιότητας και είναι αρκετά σχετική με το αντικείμενο των αγώνων. Υπάρχουν άφθονο χώμα, πολλά κόλπα από διάφορους αναβάτες και γενικά οτιδήποτε θα μπορούσε να παρατηρήσει κάποιος σε αγώνες με τέτοιου είδους μηχανές. Επιπλέον, οι αναλύσεις που προσφέρονται είναι για κάθε γούστο και σχεδόν για κάθε μηχάνημα. Ωστόσο για να αποδο-



Η οθόνη έναρξης του Pro-circuit.

θούν όπως πρέπει, θα χρειαστείτε ένα τουλάχιστον ισχυρό μηχάνημα. Φυσικά, το αποτέλεσμα είναι ιδιαίτερα ικανοποιητικό. Η μηχανή και ο αναβάτης είναι καλοσχεδιασμένοι. Αντίστοιχα και οι πίστες στις οποίες συμμετέχετε είναι πολύ καλές και τεράστιες. Είναι τόσο μεγάλες ώστε, αν δεν υπήρχε το βοηθητικό πράσινο βελάκι στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης, τότε θα είχατε πολλές πιθανότητες να χαθείτε στις αχανείς εκτάσεις στις οποίες τρέχετε. Τόσο τα σπίτια, τα οποία θα "συναντήσετε" στο δρόμο σας, όσο και τα οχήματα (τρακτέρ, αυτοκίνητα κ.λπ.) είναι καλοσχεδιασμένα, χωρίς να προσφέρουν, όμως, κάτι το εξαιρετικό. Πολύ ωραίοι είναι επίσης και οι πυλώνες της τοπικής εταιρίας ηλεκτρικού. Μάλιστα, "κατάφερα" να χτυπήσω και πάνω τους, αλλά δυστυχώς δεν πρόλαβα να τραβήξω snapshot, ώστε να μπορέσετε να τους δείτε και εσείς.

Ωστόσο, τα γραφικά του Motocross Madness 2 δεν είναι τέλεια. Τα σημαντικότερα, κατά τη γνώμη μου, προβλήματα εστιάζουν στην ποικιλία των χρωμάτων που απαρτίζουν τις περισσότερες πίστες στις οποίες θα κληθείτε να συμμετάσχετε. Γενικότερα, το σκηνικό παρουσιάζει δύο σημαντικές διαφοροποιήσεις: Θα τρέξετε είτε σε χωμάτινους αγώνες είτε σε χιόνι. Το πρόβλημα βρίσκεται στο ότι στις πίστες χώματος τα χρώματα είναι μουντά, με αποτέλεσμα να χρειαστεί να αυξήσετε το brightness, προκειμένου να μπορέσετε να ευχαριστηθείτε το παιχνίδι. Κατά τα άλλα, οι γραφικές απεικονίσεις του τίτλου θα σας αφήσουν απόλυτα ικανοποιημένους. Τόσο οι σχεδιασμοί και το βάθος που έχει δοθεί στα αντικείμενα του περιβάλλοντος χώρου όσο και η απεικόνιση του ουρανού είναι τόσο καλά σχεδιασμένα που θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς. Τόσο ο αναβάτης και η μηχανή όσο και τα υπόλοιπα αντικείμενα αποτελούνται από αρκετά πολύγωνα, αποφεύγοντας (εκτός από μία περίπτωση που θα αναφέρω παρακάτω...) το ενοχλητικότατο και συχνά παρατηρούμενο pixel-ιασμα. Και κάτι που δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα: Αν μπορέσετε, βρείτε πού τελειώνει η πίστα και κατευθυνθείτε προς τα εκεί. Θα παρακολουθήσετε την πιο εντυπωσιακή πτώση. Αν θέλετε, δείτε το ένθετο με τις καρέ καρέ φωτογραφίες.

Ακόμη ένα μειονέκτημα είναι ο όγκος που καταλαμβάνουν οι μηχανές. Για να γίνω πιο συγκεκριμένος, καθώς θα αυξάνετε τα κυβικά του κινητήρα, δεν θα παρατηρείτε ουσιαστική διαφορά στη μηχανή σας. Σαφώς και δεν περίμενα να δω τις διαφοροποιήσεις που παρατηρούνται στις street μηχανές, όπου οι 500cc είναι πραγματικά "θηρία", ούτε έχω την τεράστια εμπειρία με cross μηχανές. Παρ' όλα αυτά, μία στοιχειώδης διαφοροποίηση θα έπρεπε να υπάρχει, ειδικά όταν μιλάμε για συγκρίσεις μεταξύ μηχανών 125cc και 600cc. Επιπλέον, στην ίδια οθόνη επιλογής της μηχανής που θα χρησιμοποιήσετε, θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν 3-4 είδη μοντέλων μηχανών και όλες οι άλλες είναι σαν τις προηγούμενες, με διαφοροποιήσεις στο χρώμα. Τέλος, πρέπει να είναι η μοναδική οθόνη του παιχνιδιού στην οποία οι μηχανές pixel-ιάζουν.



Η επόμενη οθόνη του Pro-circuit.

ΠΡΟΣ ΑΠΟΚΑΤΑΣΤΑΣΗ ΤΗΣ ΑΛΗΘΕΙΑΣ

Στο τεύχος 122 ή 123 (δεν θυμάμαι ακριβώς, αλλά δεν πειράζει...) ο αγαπητός συνάδελφος Γιάννης Καλοσκάμπης εκτόξευσε ποσότητα λάσπης προς το πρόσωπό μου. Ανέφερε χαρακτηριστικά: "ο δε Μορφονιός αποχώρησε από την αίθουσα, ενώ από τη δεξιά τσέπη ακούγονταν ύποπτα κουδουνίσματα". Πέραν τούτου, ανέφερε και άλλες, μικρότερου μεγέθους κατηγορίες, εκμεταλλευόμενος τη μόνιμη στήλη που διατηρεί στο περιοδικό [αναφέρομαι φυσικά στη στήλη "Emulator's Corner", αν τη διαβάζει κανείς ;)...]. Με την ευκαιρία του παρόντος άρθρου θα ήθελα να ενημερώσω τους αγαπητούς αναγνώστες του περιοδικού, και ειδικά τους συμμετέχοντες στο Grand Prix 2000 που διοργάνωσε το περιοδικό, πως όλα είναι ψεύδη. Πώς θα μπορούσα άλλωστε να τοποθετήσω χρήματα σε τσέπη που ήταν τρύπια; Αυτό που δεν πρόσεξε ο - κατά τα άλλα αγαπητός - συνάδελφος συντάκτης ήταν πως οι χρηματισμοί μου τοποθετούνταν σε μία αδιαφανή (ο λόγος προφανής) σακούλα, η οποία μετά τοποθετήθηκε στο σακίδιο γνωστής φίρμας που με συνόδευε παντού. Αυτά, γιατί δεν είναι δυνατόν να δέχομαι τέτοιες βαριές κατηγορίες και να τις αφήνω αναπάντητες...

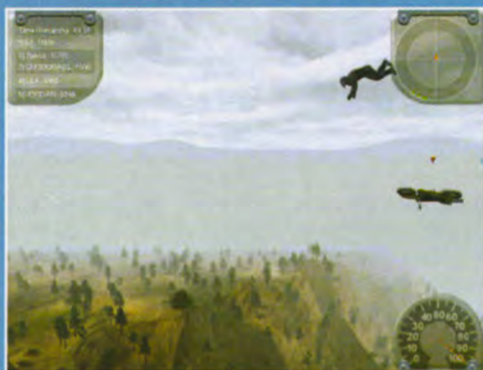
Κλείνοντας, και πριν περάσω στον ήχο, πρέπει να αναφέρω ένα σημαντικό πρόβλημα που συνάντησα. Δοκίμασα το παιχνίδι σε υπολογιστή με Voodoo2 κάρτα γραφικών και με τη Viper 550. Οταν επέλεξα από το αρχικό μενού τη Viper550, κάποια στιγμή, και χωρίς προφανή αιτία, τα πάντα έγιναν ασπρόμαυρα. Τόσο ο αναβάτης όσο και η μηχανή και οι περιβάλλοντες χώροι έγιναν σχεδόν άσπροι, με μαύρα στίγματα. Γι' αυτό προσοχή, όσοι είστε κάτοχοι της συγκεκριμένης κάρτας (μάλλον του συγκεκριμένου chip...), υπάρχει περίπτωση να αντιμετωπίσετε πρόβλημα.

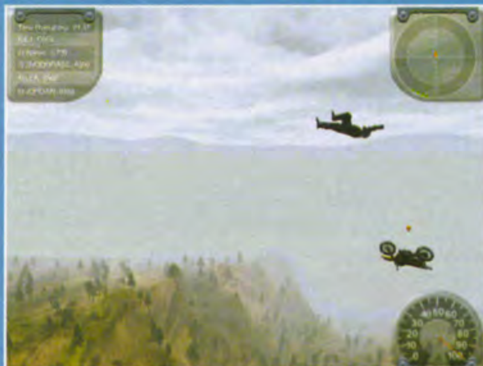
ΗΧΟΣ

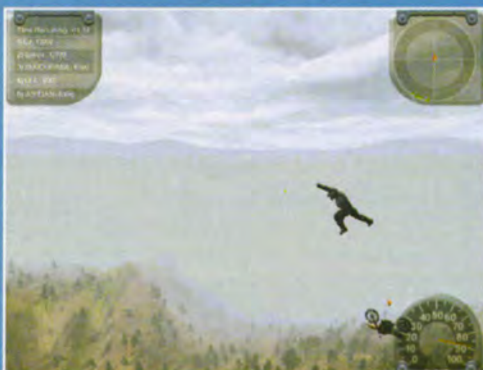
Και σε αυτό το σημείο, το Motocross Madness 2 της Microsoft τα καταφέρνει πολύ καλά. Αν και άκουσα να διατυπώνονται αρνητικά σχόλια για τον ήχο της μηχανής, η προσωπική μου εντύπωση είναι τελείως διαφορετική. Συγκεκριμένα, μου άρεσαν ιδιαιτέρως οι κραυγές πόνου που έβγαιναν από τα χείλη του αναβάτη, καθώς με απόλυτη μαεστρία τον οδηγούσα πάνω στα δέντρα, σπίτια, ακόμα και πάνω στα σύρματα του ηλεκτρικού ρεύματος. Επίσης,

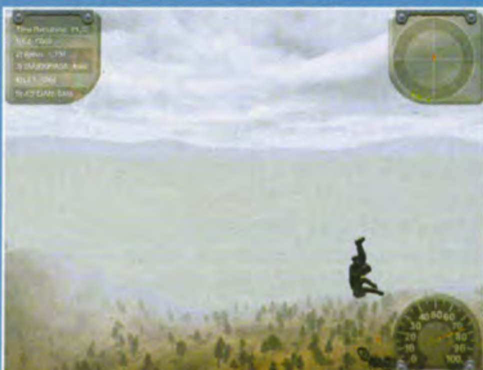
θα βρείτε ενδιαφέροντα τα σχόλια που κάνει ο οδηγός, αν χρησιμοποιήσετε κάποιο από τα ειδικά πλήκτρα. Είναι πολύ έξυπνα, ενώ κάποια από αυτά μπορείτε να τα αλλάξετε και με δικά σας. Εκτός,

Η ΚΑΛΥΤΕΡΗ ΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΡΕ-ΚΑΡΕ...









βέβαια, από τις ατάκες που θα ακούτε συχνά κατά την οδήγηση, υπάρχουν τα εφέ όλων των άλλων αντικειμένων του περιβάλλοντος χώρου. Να είστε σίγουροι πως δεν θα απογοητευτείτε ούτε από τον ήχο των τρακτέρ που θα συναντήσετε, ούτε από τα αυτοκίνητα, ούτε από όλα τα άλλα... Βέβαια, η ένταση του ήχου δεν είναι τόσο μεγάλη, ωστόσο κύριο βάρος δεν δίνεται στην απόδοση της ταχύτητάς σας, αλλά στην επίτευξη εντυπωσιακών κόλπων, καλύτερων από τους συναγωνιστές σας. Ετσι, ο ήχος στον οποίο θα έπρεπε να έχετε το νου σας είναι αυτός των χειροκροτημάτων που συνοδεύει μία καλή επίδοση ή ένα καλό και ολοκληρωμένο stunt.

Σε αρκετά καλό επίπεδο βρίσκεται και ο ήχος που ακούγεται κατά τη διάρκεια των αγώνων που γίνονται indoor. Φροντίστε να ικανοποιήσετε το πλήθος και θα ανταμειφθείτε με αρκετό χειροκρότημα, που θα σας ανεβάσει (εμένα με οδηγούσε διαρκώς σε λάθη από την ικανοποίηση...). Γενικά, στον ήχο δεν υπάρχει κάτι το εξαιρετικό. Οι δημιουργοί της Microsoft δεν απέφυγαν την πεπατημένη και προτίμησαν να μη δοκιμάσουν κάτι καινούριο. Επομένως θεωρώ πως είναι περιττό να ασχοληθούμε άλλο με τον ήχο. Ας περάσουμε στα πιο ουσιαστικά κομμάτια κάθε παιχνιδιού, ακόμα και σήμερα, στην εποχή των 3D επιταχυντών και των SoundBlaster Platinum. Φυσικά, δεν αναφέρομαι σε άλλα από τα...

GAMEPLAY - ΕΘΙΣΜΟΣ

Εδώ το Motocross Madness 2 δείχνει τα "δόντια" του. Αποτελεί τη νέα δημιουργία της εταιρίας, που υπόσχεται να σας καθηλώσει από την αρχή και να είστε σίγουροι πως έχει όλα τα φόντα για να το επιτύχει. Πρώτα από όλα, διαθέτει τρία επίπεδα δυσκολίας. Ετσι, μπορείτε να ορίσετε στην αρχή τη δυσκολία της εκάστοτε πίστας. Εκτός αυτού, μπορείτε να επιλέξετε πόσους αντιπάλους θα έχετε (από κανέναν μέχρι και 9 με 10 αντιπάλους). Στην αρχή είναι λογικό πως οι επιδόσεις σας στους αγώνες θα είναι "ελαφρώς" περιορισμένες (μετάφραση: Να παίζετε μόνοι σας στο δωμάτιο, μια και όποιος βρίσκεται μαζί σας δεν θα χάνει την ευκαιρία να σας κοροϊδεύει κάθε φορά που θα πέφτετε, και να είστε σίγουροι πως θα είναι πολλές...). Παρ' όλα αυτά, και στην αρχή ακόμα το παιχνίδι δεν σας αφήνει έτσι. Υπάρχει η επιλογή των αγώνων stunts, η οποία ήταν η αγαπημένη μου μορφή αγώνων. Αφού στις άλλες με κατατρόπωναν (με ρήμαζαν, όπως θέλετε πείτε το...), αυτή η επιλογή ήταν που με κρατούσε κολλημένο για ώρες στο παιχνίδι. Δεν πρέπει να παραλείψουμε και την επιλογή multiplayer που υπάρχει στο παιχνίδι. Συνολικά προσφέρονται, ούτε λίγο ούτε πολύ, 5 διαφορετικοί τρόποι για αγώνες μέσω δικτύου, οι: TCP-IP, IPX-LAN, μέσω σειριακού καλωδίου, μέσω modem και φυσικά μέσω του Microsoft gaming zone. Οπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, ο εθισμός που προκαλεί το παιχνίδι βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα.

Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι το παιχνίδι απευθύνεται σε άτομα που έχουν επαφή με το χώρο των μηχανών, καθώς υπήρξαν ορισμένοι (γνωστοί μου που το δοκίμασαν...) που κακολόγησαν το παιχνίδι χωρίς να έχουν την παραμικρή επαφή με το αντικείμενο.

Σε ό,τι αφορά το gameplay, δεν θα σας ταλαιπωρήσει καθόλου. Τα πλήκτρα που χρησιμοποιείτε είναι λίγα, 8 τον αριθμό. Τα 4 είναι τα βελάκια της κίνησης (Up: επιτάχυνση, Down: επιβράδυνση, Left: αριστερά, Right: δεξιά) και τα υπόλοιπα τα W: γέρνετε μπροστά, S: γέρνετε πίσω, Z: μαζί με τα arrow keys κάνει τα μισά stunts και X: μαζί με τα arrow keys κάνει τα άλλα μισά stunts. Αυτά είναι τα βασικά πλήκτρα κίνησης που θα χρησιμοποιήσετε στο παιχνίδι. Υπάρχουν και άλλα πλήκτρα που αφορούν στις τοποθετήσεις της κάμερας και την ποιότητα των γραφικών, αλλά αυτά θα τα αφήσω να τα δοκιμάσετε μόνοι σας, αφού πρώτα διαβάσετε το υποτυπώδες manual που προσφέρεται μαζί με το παιχνίδι.

Οι αρχικές ρυθμίσεις της κάμερας κρίνονται απόλυτα ικανοποιητικές. Προσωπικά, δεν χρειάστηκε να αλλάξω κάποια από τις βασικές ρυθμίσεις της. Η μηχανή οδηγείται πολύ εύκολα, ίσως μάλιστα πάρα πολύ εύκολα, αλλά το θέμα σε ένα παιχνίδι είναι η διασκέδαση. Ετσι, σίγουρα θα ευχαριστηθείτε τις "βόλτες" σας με το δίτροχο χωρίς να αντιμετωπίσετε ιδιαίτερα προβλήματα. Ενα πράγμα όμως που θα σας συμβούλευα να κάνετε, τουλάχιστον στην αρχή, είναι να θέσετε το vegetation collision στο off. Αν είναι ενεργοποιημένο, δύσκολα θα μπορέσετε να οδηγήσετε τη μηχανή έστω και για λίγα μέτρα. Λόγω της ιδιομορφίας του χώρου στον οποίο λαμβάνουν χώρα οι αγώνες τα δέντρα είναι πολλά, με αποτέλεσμα, αν βγαίνετε λίγο από την πορεία που ακολουθούν οι υπόλοιποι (μια και στην αρχή θα βλέπετε διαρκώς την πλάτη τους και θα τρώτε τη σκόνη τους :)...), θα



Easy rider...



Τι θέλει εδώ η αστυνομία; Δεν έκανα τίποτα.

έχετε σοβαρές δυσκολίες να επανέλθετε σε σωστή πορεία. Αφήστε, λοιπόν, αρχικά το ρεαλισμό και επιλέξτε να έχετε το vegetation collision απενεργοποιημένο, προκειμένου να μπορέσετε να αγωνιστείτε. Κατά τα άλλα, τα φρένα είναι καλά, η μηχανή στρίβει ρεαλιστικά και αν δοκιμάσετε να φρενάρετε ενώ βρίσκεστε στον αέρα, τότε κατά την "προσγείωση" θα βρεθείτε αλλού εσείς και αλλού η μηχανή σας. Επίσης, η προσπάθεια να ελέγξετε τη μηχανή στα χιονισμένα τοπία στα οποία θα κληθείτε να συμμετάσχετε, θα διαπιστώσετε πως δεν είναι καθόλου εύκολη.

Ενα στοιχείο που με προβλημάτισε όσον αφορά στο ρεαλισμό ήταν η συμπεριφορά της μηχανής ενώ αυτή βρισκόταν στον αέρα. Αν ενώ η μηχανή βρίσκεται στον αέρα, πατήσετε το δεξί ή το αριστερό πλήκτρο, θα τη δείτε να γέρνει. Πιστεύω πως οι πραγματικές μηχανές δεν είναι δυνατόν να γέρνουν έτσι ενώ βρίσκονται στον αέρα. Αν αυτό συνέβαινε, σίγουρα οι αναβάτες δεν θα ένιωθαν καθόλου άνετα, αφού θα "επικοινωνούσαν" συχνότερα με το έδαφος. Κάπου εδώ νομίζω ότι έχω καλύψει αρκετά τις οποιεσδήποτε απορίες σας σχετικά με το gameplay και τον εθισμό του τίτλου.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ας ξαναθυμηθούμε τα βασικότερα πράγματα που θα συναντήσετε στο παιχνίδι. Καταρχήν, οι επιλογές που περιέχονται είναι υπεραρκετές και θα ικανοποιήσουν και τους πιο απαιτητικούς πιθανούς αγοραστές του τίτλου. Τα γραφικά του είναι αξιοπρόσεκτα και σε καμία περίπτωση δεν θα απογοητεύσουν. Ομοίως ο ήχος κυμαίνεται σε υψηλά επίπεδα. Το gameplay του τίτλου λειτουργεί απρόσκοπτα και βοηθά οποιονδήποτε να χειριστεί το παιχνίδι, χωρίς να αντιμετωπίζει ιδιαίτερα προβλήματα, και να μάθει σύντομα τόσο το χειρισμό όσο και τα διάφορα "κόλπα" του παιχνιδιού.



Τρέχοντας εν μέσω αποθηκών.

Τη στιγμή που γράφονταν αυτές οι γραμμές, έξω επικρατούσε καύσωνας και η θερμοκρασία βρισκόταν σε τραγικά υψηλά επίπεδα. Ετσι, αποφεύγοντας να βγω έξω από το σπίτι, μου δόθηκε η ευκαιρία να παίξω περισσότερο το παιχνίδι, προκειμένου να είμαι όσο το δυνατόν πιο αντικειμενικός στην κριτική μου. Επειτα από αρκετές ώρες ενασχόλησης λοιπόν, μόνο θετικές εντυπώσεις απέκτησα. Το μόνο που θα ήθελα να επισημάνω είναι το θέμα του Riva TNT chip της nVidia, το οποίο υπάρχει περίπτωση να σας προκαλέσει πρόβλημα. Αν μάλιστα συγκρίνω το παιχνίδι με το Silcolene Honda Motocross GP που παρουσιάστηκε πρόσφατα στο περιοδικό (τεύχος 125), είναι βέβαιο ότι όσοι κατάφεραν να κρατήσουν την "όρεξή" τους και περίμεναν την κυκλοφορία του Motocross Madness 2, έκαναν πολύ καλά.

Υπάρχει περίπτωση, βέβαια, να μην ικανοποιήσει κάποιους ο ρεαλισμός του παιχνιδιού. Ωστόσο, κατά τη γνώμη μου, αυτή η ισορροπία μεταξύ ρεαλισμού και διασκέδασης που κατάφερε να επιτύχει η Microsoft (το ξέρω πως την επαινώ σε αυτό το σημείο, αλλά τι να κάνουμε; Οταν κάποιος κάνει κάτι καλό, πρέπει να το επιβραβεύουμε), ίσως αποτελέσει την αιτία για την επιτυχία του παιχνιδιού και την αποδοχή του από το χώρο των gamers.

Είτε αρέσει σε κάποιους είτε όχι, αποδεικνύεται και με αυτό το παιχνίδι (έστω και σε αρκετά μικρότερο βαθμό) μαζί με τα θρυλικά πλέον Age of Empires, πως όταν η Microsoft ασχοληθεί σοβαρά με τη δημιουργία ενός τίτλου, μπορεί να πετύχει. Το Motocross Madness 2 είναι από τους επιτυχημένους τίτλους της. Προτιμήστε το... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	86
GAMEPLAY	88
ΗΧΟΣ	81
ΑΝΤΟΧΗ	81
ΕΘΙΣΜΟΣ	79

84



Προτιμήστε το, καθώς υπόσχεται να σας αποζημιώσει.

EMPIRE OF THE ANTS

Πώς θα σας φαινόταν αν σας έλεγα ότι μόλις τελειώσετε την ανάγνωση της συγκεκριμένης πρότασης, στον πλανήτη Γη θα έχουν γεννηθεί σαράντα άνθρωποι; Σίγουρα εντυπωσιακό. Το γεγονός, όμως, ότι στο ίδιο χρονικό διάστημα θα έχουν γεννηθεί επτακόσια εκατομμύρια μυρμήγκια φαντάζει ακόμα πιο εντυπωσιακό!

του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.COM

ΕΤΑΙΡΙΑ
MICROIDS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz (350MHz συνιστώμενα), κάρτα γραφικών 3D (AGP συνιστώμενη), 200MB στο σκληρό δίσκο, 8x CD ROM, Windows 95/98/2000



Διευκρινίζουμε εξαρχής ότι πρόκειται για ένα καθαρόαιμο παιχνίδι στρατηγικής, το οποίο ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Στην αγορά των strategy games θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι έχει επέλθει κορεσμός, μια και οι περισσότεροι τίτλοι που κυκλοφορούν τον τελευταίο καιρό έχουν ως θέμα τον πόλεμο και τη διαχείριση στρατιωτών και πολεμικών μηχανών. Το χώρο κατακλύζουν τίτλοι που βασίζονται σε μία κεντρική ιδέα: τον πόλεμο! Η Microids με το πρόσφατο δημιούργημά της αντλεί την κεντρική ιδέα του παιχνιδιού από το απέραντο βασίλειο των μυρμηγκιών που ζουν τόσο ταπεινά κάτω από τα πόδια μας. Καλή η ιδέα, αλλά όχι πρωτότυπη, αφού παλαιότερα η εταιρία Maxis είχε κυκλοφορήσει το Sim Ants με θέμα το βασίλειο των μυρμηγκιών και την εξέλιξή τους, αν και δεν ήταν τόσο Real Time Strategy (RTS).

Το παιχνίδι προσεγγίζει με ρεαλισμό το αντικείμενό του, συμπεριλαμβανομένων της συμπεριφοράς των μυρμηγκιών, των πολεμικών τακτικών, της αύξησης του αριθμού των υπηκόων και πολλών ακόμα στοιχείων που θα συναντήσετε παίζοντάς το. Ο τίτλος του παιχνιδιού συμπίπτει με το ομώνυμο βιβλίο του Γάλλου συγγραφέα Bernard Werber, που εκδόθηκε το 1991 και εξιστορεί τις περιπέτειες της οικογένειας Wells στο υπόγειο του νέου σπιτιού της και τις μυστηριώδεις εξαφανίσεις των μελών της, ενώ παράλληλα αναφέρεται στην αυτοκρατορία τον μυρμηγκιών που φέρει το όνομα Belokanian. Το βιβλίο έγινε best seller στη Γαλλία και αναμφίβολα αποτελεί τον "πρόγονο" του ομώνυμου παιχνιδιού της γαλλικής Microids.


Αλλη μία "αιμοβόρικη" σκηνή από μία ένδοξη μάχη.


Ντου και "ξύλο" στο μικρό λόφο. Εμπρός, άντρες, εεε... μυρμήγκια μου, ήθελα να πω. Φάτε τους τα αφτιά, εεε... τις κεραίες!

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το σενάριο είναι απλό: Τα μυρμήγκια προϋπήρχαν του ανθρώπινου είδους και είχαν οργανωθεί σε κοινωνίες, προτού καν ο άνθρωπος ανακαλύψει τη φωτιά. Αποτελούν τα πιο δυνατά πλάσματα στον πλανήτη μας, αφού μπορούν να σηκώσουν με τις πανίσχυρες δαγκάνες τους αντικείμενα που ζυγίζουν πολλές φορές το βάρος τους. Παίζοντας το παιχνίδι θα έχετε στη διάθεσή σας... πέντε χιλιάδες χρόνια προκειμένου να αναπτύξετε την αυτοκρατορία των μυρμηγκιών σας υπερνικώντας όλων των ειδών τα εμπόδια. Σημαντικό ρόλο θα παίξει η βασίλισσά σας, η οποία ανά πάσα στιγμή μπορεί να πεθάνει και αν δεν έχετε έτοιμη πριγκίπισσα για να την αντικαταστήσει, χάνετε. Θα οδηγηθείτε ενάντια σε άλλες αυτοκρατορίες μυρμηγκιών και σε πάσης φύσεως αντίπαλα ζουζούνια που θα προσπαθήσουν να εμποδίσουν την επέκτασή σας. Στο Single player θα απολαύσετε έντεκα απο-

στολές, σταθερά αυξανόμενης δυσκολίας, οι οποίες θα δοκιμάσουν τις δυνατότητές σας στη διαχείριση των μυρμηγκιών σας. Σε κάθε νέα αποστολή χειρίζεστε μία διαφορετική φυλή μυρμηγκιών. Εντεκα αποστολές ακούγονται λίγες, αλλά δεν είναι, αφού η δυσκολία είναι σωστά μετριασμένη και οι σκοποί σε κάθε αποστολή διαφορετικοί.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ - GAMEPLAY

Από τα βασικότερα στοιχεία σε ένα Real Time Strategy είναι ο χειρισμός, ο οποίος πρέπει να είναι απλός, ώστε να μην μπερδεύει τον αρχάριο παίκτη, και ταυτόχρονα πλήρης επιλογών που θα διευκολύνουν τη ζωή του γνώστη του παιχνιδιού. Εδώ το Empire of the Ants... δίνει ρέστα. Στην κατανόηση του παιχνιδιού συντελούν το εκπληκτικό manual και οι δύο tutorial αποστολές. Οι περισσότερες εντολές μπορούν να εκτελεστούν με τα κλικ του mouse, ενώ για πιο γρήγορες κινήσεις και ευελιξία, καλό θα ήταν να προτιμώνται τα shortcuts στο πληκτρολόγιο. Ενα από τα στοιχεία που μου έκαναν πολλή εντύπωση είναι η μεταφορά της αίσθησης της ομαδικής εργασίας από τα πραγματικά μυρμήγκια στα μυρμήγκια που χειρίζεστε παίζοντας το Empire of the Ants. Όταν, για παράδειγμα, θέλετε να μαζέψετε το φαγητό που βρήκατε στο χάρτη, απλώς δίνετε την εντολή κάνοντας κλικ στο φαγητό. Δεν πρέπει πρώτα να διαλέξετε τους εργάτες και μετά να κάνετε κλικ στο φαγητό, ώστε να το μαζέψουν μόνο όσοι εργάτες διαλέξατε. Το σύστημα λειτουργεί βάσει προτεραιοτήτων, τις οποίες εσείς θέτετε στους εργάτες σας - πιστέψτε με, μία από τις προτεραιότητες που πρέπει ΠΑΝΤΑ να θέτετε (πέραν των στρατιωτών σας για την άμυνα) είναι το φαγητό.

Ενώ τα πάντα κινούνται στον κόσμο μας βάσει του χρήματος [καπιταλιστικές απόψεις που πάω να σας περάσω:)], στον μικρό πλην τίμιο κόσμο των μυρμηγκιών τα πάντα κινούνται με βάση το φαγητό. Από εκεί πηγάζει και η γνωστή παροιμία "νηστικό μυρμήγκι δεν χορεύει"... Οι ισορροπίες είναι ευαίσθητες και πρέπει να παλαντζάρετε κάπου ανάμεσα στον κατάλληλο αριθμό εργατών-στρατιωτών και το φαγητό. Οφείλετε όλο το εργατικό δυναμικό σας (ευτυχώς δεν συνδικαλίζονται για να σας ζητούν αυξήσεις) να το έχετε με χορτάτη κοιλιά για να αποδίδει καλύτερα. Βέβαια, σε περίπτωση που χάσετε την ισορροπία, μπορείτε να μετατρέψετε μερικούς από τους στρατιώτες σας σε καμικάζι, οι οποίοι μόλις ρίχνονται στη μάχη εκρήγνυνται παίρνοντας μαζί τους στα... θυμαράκια και τους αντιπάλους σας. Αν και διόλου ρεαλιστικό, με εξυπηρέτησε ουκ ολίγες φορές όταν η αυτοκρατορία μου αντιμετώπιζε έλλειψη φαγητού, οπότε δεν θα το θάψω...

Πέραν του φαγητού σημαντικά είναι και τα δομικά υλικά που πρέπει να συλλέγετε. Ξεχάστε τα σίδερα, τα ξύλα, τα τούβλα και τις ξανθιές (ουπς!). Τα μυρμήγκια χρησιμοποιούν πιο φυσικά αντικείμενα για να επεκτείνουν τη φωλιά τους (anthill στο εξής εστί φωλιά). Στο σημείο αυτό πρέπει να αναφέρω ότι παίζοντας το παιχνίδι θα έχετε δύο οπτικές. Η πρώτη είναι εκτός του anthill, μοιάζει με των περισσότερων σύγχρονων RTS και σας επιτρέπει να βλέπετε από πάνω τόσο τις μονάδες σας όσο και τις εχθρικές. Η δεύτερη είναι εντός του anthill και είναι κάτι σαν τη βάση σας με αποθηκευτικούς χώρους, το δωμάτιο της βασίλισσας και άλλα πολλά. Στο επίκεντρο της προσοχής σας πρέπει να είναι ένα μυρμήγκι υπεράνω όλων: η βασίλισ-

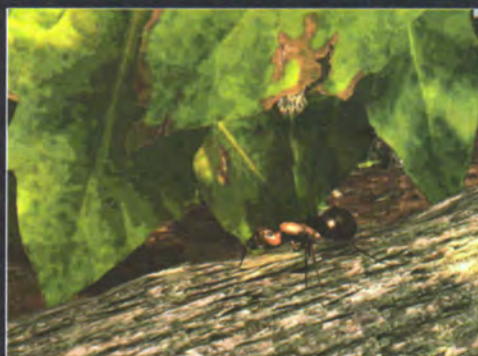
TANKS
Return [Esc]

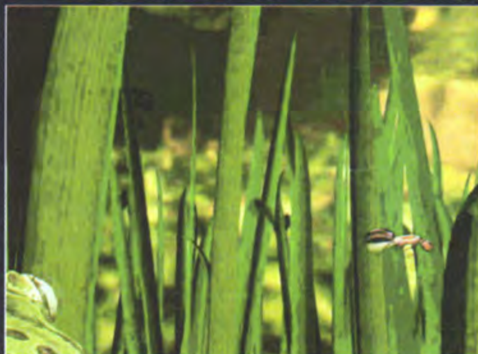
rather special species, the "seed-crushers". They have large heads and long trenchant mandibles, which allow them to crack open even the hardest seeds, but with their short legs under heavy bodies, they are not very effective in combat.
So what is the point in their dragging themselves with difficulty to the site of confrontation if they can do little damage there? The russet ants have ended up confining them to household tasks such as cutting up big twigs.
According to the yellow ants, there is a way in which these clumsy, great oafs can be transformed into superlative war machines. They just need to be carried by six agile little workers. Guiding their "living legs" by smell, the seed-crushers can sweep down on their adversaries at high speed and cut them to pieces with their long mandibles.
A few soldiers stuffed with sugar carry out tests in the solarium. Six ants lift up a seed-crusher and run along, trying to synchronise their steps. It seems to work very well.
The city of Bel-o-kan has just invented the tank.

UseThe russet ants reach the crest of the hill with the dwarf

Μελετώντας την εγκυκλοπαίδεια.

ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

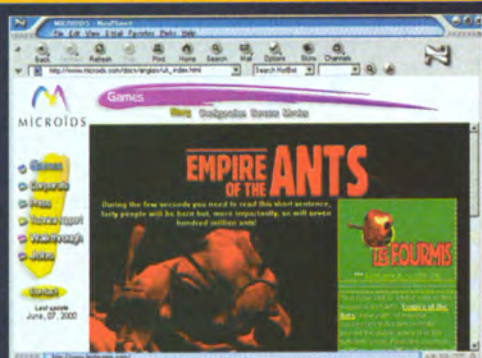








EMPIRE OF THE NET-ANTS



Δυστυχώς, αν και υπάρχει η επιλογή Multiplayer, δεν είναι ενδυναμωμένη και επιπλέον εμφανίζεται ελαφρώς μονότονη. Επίσης, η προώθηση του παιχνιδιού στο Internet δεν είναι τόσο καλή, μια και το μόνο site που ασχολείται ιδιαίτερα με το παιχνίδι είναι ένα γαλλικό, οι σχεδιαστές του οποίου είχαν τη φαεινή ιδέα όλα τα κείμενα να είναι στη γαλλική. Δυστυχώς, στα γαλλικά δεν είμαι δυνατός και κατά συνέπεια δεν τα συμπαθώ :), οπότε με το που βλέπω ότι όλο το site είναι "Parlez vous Français", γεμίζω εξανθήματα και σπυράκια και κλείνω επιτόπου το PC. Μπορεί αργότερα να δημιουργηθεί κανένα σοβαρό site αναφορικά με το Empire of the Ants, αλλά ως τότε ποιος ζει και ποιος πεθαίνει. Comprendre?

σα. Είναι το μόνο ικανό να γεννά αυγά, παράγοντας όλων των ειδών τα μυρμήγκια. Αν σε οποιαδήποτε περίπτωση πεθάνει και δεν υπάρχει πριγκίπισσα την οποία να μεταμορφώσετε σε βασίλισσα, τότε έχετε χάσει το παιχνίδι.

Στη μάχη οι μονάδες σας (τα μυρμηγκάκια, δηλαδή) είναι χωρισμένες αρχικά σε ολιγομελείς ομοειδείς ομάδες, καθεμία από τις οποίες μπορείτε να επιλέξετε ολόκληρη κάνοντας κλικ σε ένα μέλος της. Ακρως εκνευριστικό, θα ομολογούσα, αφού καθιστά απαγορευτική τη γρήγορη και με μικρές απώλειες εξερεύνηση του χάρτη των αποστολών. Υπάρχει η δυνατότητα ένωσης πολλών ομάδων μεταξύ τους και όλων σε μία σχηματίζοντας έναν στρατό. Ετσι ανεβαίνει η αποτελεσματικότητα του στρατού σας και το ηθικό των μυρμηγκιών σας, αλλά η δύναμή σας περιορίζεται σε ένα σημείο αφήνοντας απροστάτευτα καίρια σημεία.

Εύχρηστη και άξια αναφοράς είναι η ύπαρξη εικονιδίων στην άκρη της οθόνης, τα οποία σας επιτρέπουν με ένα κλικ να μεταφερθείτε στις μονάδες σας. Ετσι δεν θα βρεθείτε ποτέ "χαμένοι" ψάχνοντας πού στον Diablo II είναι εκείνες οι μονάδες που είχατε στείλει για εξερεύνηση στο σημείο του τεράστιου χάρτη που έχετε ξεχάσει.

ΟΙ ΜΟΝΑΔΕΣ ΣΑΣ

Ακολουθεί μία απαρίθμηση όλων των μονάδων που μπορείτε να αποκτήσετε στο παιχνίδι.

Η Βασίλισσα: Το μόνο μυρμήγκι που παράγει άλλα μυρμήγκια οποιουδήποτε είδους. Αν πεθάνει... κάνετε Load.

Princess: Βέβαια, εάν έχετε φροντίσει και έχετε μία εφεδρική πριγκίπισσα σε περίπτωση που χάσετε τη Βασίλισσά σας, δεν χρειάζεστε το Load. Μόνο που όσο διάστημα την έχετε στην άκρη καταναλώνει πολύ φαγητό και δεν κάνει απολύτως τίποτα!

Basic Worker: Το μυρμήγκι για όλες τις δουλειές σας. Δουλεύει σαν σκυλί :) και τρώει λίγο.

Nurse: Η νοσοκόμα είναι ειδική στο να φροντίζει τα αυγά της Βασίλισσας.

Carpenter: Εξειδικευμένο μυρμήγκι στην κατασκευή και τη συντήρηση δωματίων.

Farmer: Ο αγρότης σας.

Honey Pot: Είδος μυρμηγκιού που μπορεί να αποθηκεύει στο σώμα του τροφή χωρίς αυτή να σαπίζει.

Basic Soldier: Τίποτα το σπουδαίο, απλώς οικονομικό (από άποψη κατανάλωσης τροφής).

Jaw-Buster: Καλύτερος από τον απλό στρατιώτη με πανίσχυρες δαγκάνες, αλλά ο καταραμένος κατεβάζει τον άμπακο!

Gunner: Μπορεί να εκτοξεύει οξύ από το στόμα, ενώ σε μάχη σώμα με σώμα είναι πολύ αδύναμο. Καλό θα ήταν να το κρατάτε στην πίσω γραμμή.

Janitor: Πολύ ανθεκτικό μυρμήγκι που χρησιμεύει ως τρομερός αμυντικός μηχανισμός ενάντια στους αντιπάλους που εισβάλλουν στο anthill σας, μπλοκάροντας με το τεράστιο κεφάλι του τους διαδρόμους!

Tank: Δεν πρόκειται ακριβώς για μηχανοκίνητη μονάδα, αλλά για έναν συνδυασμό τεσσάρων Basic Soldiers που κουβαλάνε στις πλάτες τους (ώμους δεν έχουν) ένα Janitor. Η καλύτερη επίθεσή τους είναι το Charge (γνωστό και ως ντου ή γιουρούσι).

Forager: Καλός και στην εξ αποστάσεως μάχη και στη σώμα με σώμα μάχη. Ακριβή μονάδα.

Queen's Guard: Η απόλυτη μονάδα. Βαράνε από μακριά, βαράνε και από κοντά. Τα κάνουν όλα και συμφέρουν, μόνο που τρώνε σαν τον Οβελίξ.

Οπως βλέπετε οι μονάδες δεν είναι πάρα πολλές, στοιχείο αρνητικό για το παιχνίδι, διότι μειώνει την αντοχή του, είναι όμως ρεαλιστικές. Βέβαια, κατά



Παταγώδης αποτυχία. Φτου κι από την αρχή τώρα.



Μέσα στο anthill και στο δωμάτιο της Βασίλισσας.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ!

F1	Εγκυκλοπαίδεια.
Esc	Μενού
+	Zoom In
-	Zoom Out
NumPad	
4	Στροφή κάμερας αριστερά
6	Στροφή κάμερας δεξιά
↑	Κίνηση κάμερας μπροστά
↓	Κίνηση κάμερας προς τα πίσω
→	Κίνηση κάμερας προς τα δεξιά
←	Κίνηση κάμερας προς τα αριστερά
Enter	Κεντράρισμα της κάμερας στο επιλεγμένο group
Ctrl + 1-9	Δημιουργία στρατού
1-9	Επιλογή δημιουργημένου στρατού
Alt + 1-9	Επιλογή στρατού και κεντράρισμα της κάμερας σε αυτόν
B	Μενού κατασκευής
G	Δημιουργία ζώνης περιπολίας
W	Επιλογές εργασίας
H	Επικέντρωση κάμερας στο anthill

πόσο όλα αυτά τα είδη των μυρμηγκιών θα μπορούσαν να ανήκουν στην ίδια φυλή και το αυτό γένος δεν το γνωρίζω. Από την άλλη, αν δεν τα συμπεριλάμβαναν όλα αυτά, θα παίζατε ένα παιχνίδι με τρεις μονάδες όλες κι όλες. Οπότε καλά έκαναν και έβαλαν το ρεαλισμό στην άκρη στο συγκεκριμένο τομέα.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά του Empire of the Ants είναι τρισδιάστατα και αρκετά ρεαλιστικά. Μπορεί να σας φανούν υπερμεγέθη τα μυρμήγκια, αλλά αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι τα βλέπετε από κοντινή απόσταση. Τα γραφικά των μυρμηγκιών και όλων των εντόμων, ζωυφίων και ζουζουνιών που θα συναντήσετε έχουν μεταφερθεί άψογα από την πραγματική ζωή. Χωρίς να είμαι ειδικός στην ανατομία εντόμων, δεν βρήκα ούτε ατέλειες ούτε υπερβολές. Προβληματική θα χαρακτήριζα την κίνηση και τις μάχες των μυρμηγκιών στο χώρο, καθώς μου φάνηκαν σαν να τσουλάνε στο έδαφος παρά να περπατάνε! Το background περιβάλλον το βρήκα ρεαλιστικό και αρμονικά δεμένο. Πολλές φορές θα δυσκολευτείτε να ξεχωρίσετε το είδος του μυρμηγκιού που βλέπετε, διότι τα χρώματα του εδάφους (ειδικά του χώματος) με εκείνα των μυρμηγκιών συμπίπτουν (έτσι συμβαίνει και στην πραγματικότητα, δηλαδή).

Την ανάλυση μπορείτε να τη ρυθμίσετε εκτός παιχνιδιού από την επιλογή Configuration που βρίσκεται στο ίδιο μενού με το παιχνίδι. Επίσης, μπορείτε να ρυθμίσετε το μοντέλο της κάρτας ήχου και τα settings του modem σας, εάν έχετε και ενδιαφέρεστε για multiplayer. Στο παιχνίδι οι επιλογές για τα γραφικά περιορίζονται μόνο στις λεπτομέρειες και την ποιότητα των γραφικών που θα βλέπετε (π.χ. δυνατότητα αφαίρεσης των φυτών από το background για να τρέχει πιο γρήγορα το παιχνίδι). Αισθητή είναι η απουσία επιλογής ρύθμισης της φωτεινότητας της οθόνης, μια και το Empire of the Ants είναι θεοσκότεινο (ούτε Gothic Ants να λεγόταν). Ειδικά όταν βλέπετε από "μέσα" το anthill, μπερδεύεστε. Πολύ αξιόπιστη είναι η χρήση της κάμερας, η οποία δεν κρύβει ιδιαίτερες δυσκολίες στο χειρισμό της - ειδικά όταν είστε μέσα στο anthill, είναι ζωτική η λειτουργία της προκειμένου να φέρετε εις πέρας όλους τους σκοπούς σας.

Η μουσική επένδυση είναι άλλοτε χαλαρωτική και άλλοτε πολύ επική, ανάλογα με την περίσταση (κάτι σαν Star Wars, δηλαδή). Τα δε ηχητικά εφέ είναι... πώς να το πω, βρε παιδάκι μου..., "φτηνιάρικα" και όχι τόσο ρεαλιστικά. Σε πολλά παιχνίδια είχα φτάσει στο σημείο να κλείσω τη μουσική και να ακούω μόνο τα εφέ. Στο Empire of the Ants έφτασα στο σημείο να κλείσω τα εφέ και να ακούω μόνο τη μουσική! Εκείνα τα τιτιβίσματα των πουλιών, το θρόισμα των φύλλων, το κελάρυσμα του τρεχούμενου νερού από το ρυάκι, η φωνή της μάνας μου να μου λέει "Ξύπνα, ρε!"... Όπα, παραλίγο να με πάρει ο ύπνος ;).



Απολαύστε τα θεσπέσια και πλούσια γραφικά.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Empire of the Ants με άφησε με γλυκανάλατα συναισθήματα. Στην αρχή ενθουσιάστηκα με το ρεαλισμό και την πρωτότυπη πηγή άντλησης του σεναρίου. Οι πρώτες αποστολές με συνεπήραν, αλλά στη συνέχεια άρχισα να βαριέμαι (λίγες μονάδες, βλέπετε). Κατόπιν άρχισα να βλέπω ομοιότητες με άλλα RTS που είναι περισσότερο πολεμοχαρή: διαχείριση πηγών, παραγωγή μεγάλου στρατού, αποστολές εξολόθρευσης, άμυνα βάσης. Ξαναζεσταμένη τυρόπιτα, δηλαδή, μόνο που αντί για τυρί έχει μυζήθρα. Παρ' όλα αυτά, αξίζει να το δείτε και να ξεκολλήσετε από τον πόλεμο και τη βία. Προτείνεται δε ανεπιφύλακτα στις μικρότερες ηλικίες, που δεν έχουν μεγάλη εμπειρία από RTS (δεν θα βρουν, δηλαδή, ομοιότητες με κάποιο άλλο παιχνίδι) και που επιπλέον καλό είναι να απέχουν από σκηνές βίας. Άξια αναφοράς και συγχαρητηρίων είναι η ύπαρξη της Encyclopedia (Εγκυκλοπαίδειας), η οποία επιτρέπει την άντληση οποιασδήποτε πληροφορίας για το παιχνίδι και, γενικότερα, για τα μυρμήγκια. Θα μπορούσαν, βέβαια, να συμπεριλάβουν και μερικές εικόνες για να δείχνει πιο εμφανίσιμο, αλλά δεν πειράζει. Και προσοχή... Οτιδήποτε και να κάνετε, μην κοιτάξετε κάτω!!!

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	89
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	95
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	70

85



Αν σας αρέσει ο μικρόκοσμος και θεωρείτε ότι έχει ενδιαφέρον η ζωή μέσα στα... χόρτα, μην το προσπεράσετε. Ούτως ή άλλως, πρόκειται για έναν ιδιαίτερα προσεγμένο τίτλο.

KLINGON ACADEMY

Επιτέλους κάτι διαφορετικό! Δεν αναφέρομαι, φυσικά, στο είδος του παιχνιδιού, μια και διαστημικά action/simulation games έχουμε δει πάρα πολλά με αρκετά πρόσφατο παράδειγμα το Starlancer, που παρουσιάστηκε στο τεύχος 123. Αυτό, όμως, είναι διαφορετικό. Το γιατί θα το καταλάβετε διαβάζοντας τη συνέχεια του άρθρου...

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
Spirov@mailcity.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
INTERPLAY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 στα 233MHz, 64MB RAM, 3D κάρτα γραφικών με 8MB RAM συμβατή με DirectX, 500MB ελεύθερος χώρος στο σκληρό, mouse, κάρτα ήχου DirectX συμβατή, 12x CD-ROM, DirectX 7.0, modem 56.6 για παιχνίδι στο Internet



Η διαφορετικότητα αυτού του παιχνιδιού φαίνεται ήδη από τον τίτλο του. Ξεχάστε τα Enterprise και τους συναφείς τύπους διαστημόπλοιων - προς το παρόν τουλάχιστον. Ενώ είμαστε στον κόσμο του Star Trek, θα ταχθείτε στο πλευρό των Klingons και θα πολεμήσετε μαζί τους.



Προκαταβολικά πρέπει να σας πληροφορήσω πως ο συγκεκριμένος τίτλος πιθανόν να σας δημιουργήσει αντικρουόμενα αισθήματα. Θα εξηγήσω αμέσως τι εννοώ. Οταν έπαιξα για πρώτη φορά μαζί του, μου άφησε τόσο καλές εντυπώσεις που σκόπευα να του δώσω ιδιαίτερα υψηλή βαθμολογία, ίσως την υψηλότερη που έχω δώσει μέχρι σήμερα (90 είναι το ανώτερο που έχω βάλει σε παιχνίδι). Καθώς προχωρούσα, όμως, παρουσιάζονταν στοιχεία που -χωρίς να τον υποβαθμίζουν- καθιστούν τον τίτλο ανάξιο να διεκδικήσει υψηλό βαθμό.

Ξεκινώντας να παίζω το μεγέθους έξι CDs παιχνίδι της Interplay και μετά την εγκατάσταση των περίπου 500MB, εντυπωσιάστηκα από την καταπληκτική εισαγωγή του, κατά την οποία παρακολουθούμε τη μονομαχία μεταξύ δύο σημαντικών προσώπων της αυτοκρατορίας των Klingons και έπειτα ένα δεύτερο εισαγωγικό βίντεο. Πρόκειται για επιβλητικά βίντεο πολύ καλής ποιότητας, τα οποία -μαζί με το μουσικό θέμα που τα συνοδεύει- μας εντάσσουν στην ατμόσφαιρα. Το παιχνίδι αποτελείται από μία campaign (το κύριο μέρος του) και μία επιλογή simulator, η οποία έχει το ρόλο των skirmishes, με τη διαφορά ότι κάθε αποστολή που παίζετε στην campaign εντάσσεται μαζί με τις υπάρχουσες προς επιλογή, ενώ δεν λείπει η δυνατότητα για multiplayer (άλλωστε, είναι κάτι που συναντάται σχεδόν σε όλους τους νέους τίτλους αυξάνοντας την αντοχή τους στο χρόνο). Επιπλέον, υπάρχουν οι επιλογές New game, Load game, View intro και Quit, που έχουν προφανή λειτουργία.


"Warping to Eisenhower complete."

Ας περάσουμε, όμως, με βήμα ταχύ στην ανάλυση του παιχνιδιού ξεκινώντας από το...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Εδώ θα επιλύσουμε απορίες, όπως "τι είναι η academy" και "ποιος είναι ο ρόλος μου". Το 1645, σύμφωνα πάντα με τον τρόπο μέτρησης του χρόνου των Klingons (αντιστοιχία με τον γήινο περιέχεται στο manual του παιχνιδιού μαζί με μία ωραία εξήγηση, οπότε σας αφήνω να το ψάξετε...) και ενώ οι διαμάχες είχαν σταματήσει, μία σειρά επιθέσεων από τους Romulans στα σύνορα των Klingons είχε καταστροφικά αποτελέσματα. Καθώς οι εχθροπραξίες είχαν σταματήσει για χρόνια, στα σύνορα υπήρχαν πολλοί άπειροι αξιωματικοί. Αποτέλεσμα ήταν, ενώ η απειλή των Romulans απομακρύνθηκε, να σημειωθούν πολλές απώλειες. Πλήθος καλών αξιωματικών έπεσαν στο βωμό του καθήκοντος, προσπαθώντας να σώσουν τους συναδέλφους τους. Εκτός από αυτό, σημαντικός αριθμός στρατηγικών τόπων και ορυχείων χάθηκε. Αυτή η κίνηση φανέρωσε στους Klingons τα προβλήματα της τακτικής τους. Ετσι πάρθηκε η απόφαση να δημιουργηθεί μία ακαδημία εκπαίδευσης νέων αξιωματικών. Η διαφορά αυτής της ακαδημίας είναι ότι η εκπαίδευση που παρέχει είναι τόσο σκληρή και επιλεκτική που μόνο ελάχιστοι κάθε χρόνο αποφοιτούν. Αρχη-

γός ορίστηκε ένας τύπος, ο θεωρητικά πιο αδιάφθορος Klingon, ώστε οι απόφοιτοι να αξίζουν πραγματικά τον τίτλο τους. Και βέβαια, στο βάθος του μυαλού κάθε Klingon υπάρχει η σκέψη καταστροφής της Federation.

Σε γενικές γραμμές αυτός ήταν ο λόγος δημιουργίας της ακαδημίας. Η σχέση της με το σενάριο; Μεγάλη. Εσείς είστε ο Torlec, ένας νέος υποψήφιος που εκπαιδεύεται διαμέσου της campaign, ώστε να αναλάβει κάποια στιγμή (στη συνέχειά της) ένα battleship. Κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης θα γίνουν πολλά, ενώ έπειτα από αυτή θα χρειαστεί να ξεσκεπάσετε προδοσίες και άλλα ενδιαφέροντα που δεν μπορώ να σας αποκαλύψω, διότι πρέπει να τα δείτε μόνοι σας.

Ας περάσουμε, όμως, σε τεχνικά θέματα του τίτλου.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Από την πρώτη στιγμή της ενασχόλησής σας με το παιχνίδι, δεν θα έχετε παράπονο από τη γραφική απεικόνιση των όσων θα εμφανίζονται στην οθόνη σας. Ηδη από τα εισαγωγικά βίντεο θα έχετε διαμορφώσει αυτή την άποψη, καθώς, όπως έγραψα προηγουμένως, είναι πολύ καλής ποιότητας, χωρίς την παρουσία των ενοχλητικότατων pixels στην οθόνη και με χρωματισμούς που αποδίδουν τους χαρακτήρες σε επίπεδο καλύτερο από αυτό της τηλεόρασης. Ολα τα αντικείμενα είναι καλοσχεδιασμένα, η δε απεικόνιση των μοντέλων πραγματική. Μάλιστα, το καθένα έχει τόσο τον οπλισμό που διαθέτει πραγματικά όσο και το χρώμα, ώστε να εμφανίζεται ακόμα καλύτερο. Στα όπλα δεν υπάρχει μεγάλη ποικιλία, αλλά αυτό είνα λογικό από τη στιγμή που τα σκάφη είναι συγκεκριμένα και γνωστά σε όσους ασχολούνται με τον κόσμο του Star Trek. Υπάρχουν τέσσερα βασικά είδη όπλων, στα οποία αποκτάτε πρόσβαση κατά τη διάρκεια της campaign και καθώς θα γίνεστε όλο και πιο έμπειρος. Πάντως, η ποικιλία του παιχνιδιού στον τομέα των γραφικών είναι τέτοια που δεν θα αφήσει κανέναν παραπονεμένο. Τόσο οι φωτισμοί των όπλων όσο και οι εκρήξεις βρίσκονται σε πολύ υψηλό επίπεδο - ομολογουμένως επικρατεί μια πανδαισία χρωμάτων στην οθόνη. Εκτός από τις αερομαχίες, βέβαια, τρομερή εντύπωση μου προκάλεσε η απεικόνιση των φαινομένων που κυριαρχούν στο διάστημα, όπως τα nebulas και οι πλανήτες. Μια που ανέφερα τη λέξη πλανήτες, θα χρειαστεί να αναφερθώ σε ένα γεγονός που αμαύρωσε την εικόνα που είχα σχηματίσει για τα γραφικά, το οποίο θεωρώ απαράδεκτο να συμβαίνει σε παραγωγή τέτοιου επιπέδου. Οταν βρίσκεστε κοντά σε πλανήτη και στρέφετε το διαστημόπλοιο σιγά σιγά (εντάξει, πρέπει να το στρέφετε πάρα πολύ σιγά...), με σκοπό να βγάλετε τον πλανήτη από την οθόνη, θα παρατηρήσετε πως σε ένα σημείο και ενώ μένει στην άκρη της οθόνης ένα μικρό του κομμάτι, αυτό εξαφανίζεται απότομα. Δεν είναι ρεαλιστικό, άρα δεν θα έπρεπε να συμβαίνει. Βέβαια, πιθανώς να μην το καταλάβετε ποτέ, διότι αν κινείστε γρήγορα δεν φαίνεται. Το θέμα, όμως, δεν είναι τι θα καταλάβει ο χρήστης, αλλά τι είναι σωστό και τι λάθος. Με αυτά κλείνω τον κύκλο της αναφοράς στα γραφικά, που σε γενικές γραμμές είναι πάρα πολύ καλά και θα ικανοποιήσουν αρκετά. Μοναδικό πρόβλημα αυτό με τους πλανήτες, αν και είναι περισσότερο τυπικό παρά ουσιαστικό.


"Come to face your death."

ΗΧΟΣ

Από την εισαγωγή κιόλας του παιχνιδιού ο ήχος θα σας καθηλώσει. Είναι πλούσιος, υποβλητικός και γεμάτος από όλα εκείνα τα στοιχεία που είναι ικανά να καθηλώσουν έναν παίκτη. Κάθε όπλο και κάθε διαστημόπλοιο έχουν ξεχωριστό ήχο. Σε συνδυασμό με τη μουσική που "δένει" το όλο σύνολο, το αποτέλεσμα είναι πάρα πολύ καλό. Αν σε αυτά προσθέσετε το υπάρχον απαραίτητο speech τόσο από τους wingmen σας όσο και από τα σκάφη της Federation που θα σας ζητούν να παραδοθείτε, καθώς και από όλους τους άλλους που τυχόν θα συναντήσετε, καταλαβαίνετε πως ο ήχος του τίτλου είναι εξαιρετικός. Ωστόσο, ούτε εδώ τα πράγματα είναι εντελώς ρόδινα: Υπάρχει πρόβλημα που εντοπίζεται στο speech. Η ποιότητά του είναι καλή, όμως δεν αρκεί. Οι ατάκες δεν είναι αρκετά πλούσιες, με αποτέλεσμα να γίνονται κουραστικές. Επειδή δεν είστε μόνος στο σκάφος, αλλά ελέγχετε πολλά άτομα με τα οποία θα επικοινωνεί-


Υπέροχο τοπίο στο διάστημα.


Το σκάφος μου cloaked.

τε συνεχώς, οι περιορισμένες εκφράσεις τους θα σας προκαλέσουν ένα μικρό πρόβλημα. Κλασικό παράδειγμα η επικοινωνία με τον science commander του διαστημόπλοιου, υπεύθυνο για το scanning των άλλων διαστημόπλοιων, ο οποίος -αν θυμάμαι καλά- χρησιμοποιεί μία ή δύο ατάκες όλες κι όλες. Αν χρειαστεί, για παράδειγμα, σε μία αποστολή (και θα χρειαστεί, να είστε σίγουροι γι' αυτό...) να κάνετε δέκα ή περισσότερα scans, δεν θα ακούσετε την ίδια ατάκα τουλάχιστον πέντε φορές; Πρόκειται για ένα πρόβλημα που κοστίζει στη συνολικότερη παρουσία του παιχνιδιού.

Ας περάσουμε, όμως, στο πλέον ουσιαστικό κομμάτι κάθε παιχνιδιού, που καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την αξία του και δεν είναι άλλο από το...

GAMEPLAY

Φτάνοντας στο gameplay συναντάμε τα περισσότερα από τα αμφιλεγόμενα σημεία του τίτλου. Εξαρχής, το παιχνίδι σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να χαρακτηριστεί εύκολο. Οχι τόσο λόγω των αντιπάλων, μια και στο χαμηλότερο επίπεδο δυσκολίας δεν έχουν να επιδείξουν καμία ιδιαίτερα έξυπνη τακτική, ούτε είναι τόσο σκληρά καρύδια, ώστε να χαρακτηρίζονται ανίκητοι. Η δυσκολία προκύπτει από το γεγονός ότι δεν είστε απλώς πυροβολητές, αλλά chief commanders σε klingonian battleship. Αυτό σημαίνει πως ένα ολόκληρο πλήρωμα περιμένει εντολές από εσάς για να αποδώσει, και να είστε βέβαιοι πως για να εκμεταλλευτείτε το 100% των δυνατοτήτων του πρέπει να μάθετε να χρησιμοποιείτε τη βοήθειά τους. Αυτό, όμως, δεν είναι διόλου εύκολο, αφού θα χρειαστεί να γίνετε πιανίστας ή να αποκτήσετε ένα-δυο χέρια παραπάνω προκειμένου να αντεπεξέλθετε με επιτυχία στις αποστολές σας. Ολες οι εντολές βρίσκονται ομαδοποιημένες στα πλήκτρα 1-9, αλλά κάθε επιλογή περιέχει μία υποεπιλογή, ενώ κάθε υποεπιλογή δεν αποκλείεται να περιέχει κι άλλες υπο-υποεπιλογές. Μην αμφιβάλλετε, λοιπόν, πως θα χρειαστείτε αρκετές ώρες προκειμένου να εξοικειωθείτε με το πού βρίσκονται οι πιο συνηθισμένες εντολές κατά τη διάρκεια μιας μάχης και να μπορείτε να τις χρησιμοποιείτε χωρίς να χάνετε χρόνο. Ετσι, ενώ το παιχνίδι αποκτά βάθος και διαφοροποιείται σημαντικά από τα άλλα του είδους, τελικά αυτό δεν είναι τόσο θετικό όσο αρχικά φαινόταν, καθώς αυξάνει αρκετά το βαθμό δυσκολίας. Εμβόλιμα συμπληρώνω πως δεν πρέπει να ξεχνάτε να μελετάτε αραιά και πού την πληρέστατη βιβλιοθήκη που υπάρχει στο σκάφος σας και είναι αρκετά σημαντική προκειμένου αφ' ενός να ξέρετε τι αντιμετωπίζετε και αφ' ετέρου να αυξήσετε τις γνώσεις σας γύρω από τον κόσμο του Star Trek. Χαρακτηριστικά θα αναφέρω μία περίπτωση κατά την οποία έπαιζα το παιχνίδι και ήμουν με έναν φίλο παρέα. Σε μία δύσκολη μάχη χρειάστηκε να χρησιμοποιήσω και αυτόν προκειμένου να τα καταφέρω. Τι εννοώ; Τον είχα βάλει να ελέγχει την ταχύτητα, τις επισκευές και το radar, ώστε απρόσκοπτα εγώ να αναλάβω τα όπλα, τις επικοινωνίες και τη στόχευση των διαφορετικών στόχων προσέχοντας πάντα να μη χτυπήσω κάποιον δικό μου. Δεν είναι δυνατόν, όμως, να παίζουν το παιχνίδι δύο άτομα προκειμένου να αποδίδει το διαστημόπλοιο τις πραγματικές δυνατότητές του. Ενώ, λοιπόν, σε γενικές γραμμές δεν υπάρχει ιδιαίτερο πρόβλημα, αφού στις περισσότερες μάχες δεν απαιτούνται παρά λίγες εντολές, στις κρίσιμες τα πράγματα είναι σκούρα. Αν σε αυτό προστεθεί το γεγονός ότι ενδιάμεσα των αποστολών δεν υπάρχει η δυνατότητα για save, το πρόβλημα διογκώνεται και ίσως χρειαστεί να παίξετε αρκετές αποστολές περισσότερες από μία φορές. Save γίνεται μόνο στο τέλος κάθε επιτυχημένης αποστολής. Το γεγονός αυτό βοηθά τη διατήρηση του ρυθμού και



Αλλο ένα σκάφος της Federation κατεστραμμένο.



"Prepare for battle."


"Ready to warp out."



Σκηνή του χώρου της ακαδημίας.

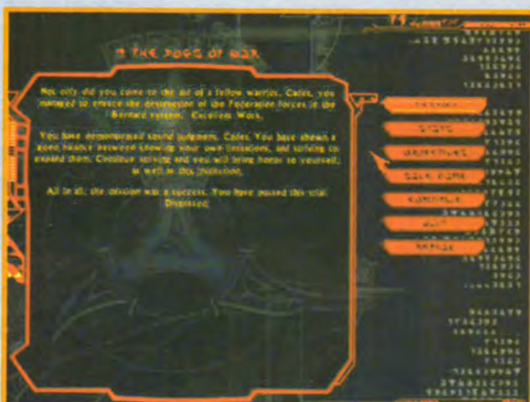


O chief της ακαδημίας αυτοπροσώπως.

της έντασης, αλλά σίγουρα δυσκολεύει την αποστολή κάποιου. Θεωρώ πως δεν πρόκειται για αρνητικό στοιχείο, αφού εγκαταλείπονται πια τακτικές του στυλ "δεν με ενδιαφέρει κι αν με καθαρίσει, το έχω σώσει λίγο πριν...". Τώρα χρειάζεται μεγαλύτερη προσοχή στις αερομαχίες, όπως θα χρειαζόταν και στην πραγματικότητα.

ΕΘΙΣΜΟΣ

Τα πράγματα εδώ είναι περίπου ίδια με το gameplay. Και στον εθισμό θα αντιμετωπίσετε τις ίδιες καταστάσεις. Υπάρχουν στιγμές που θα κολλάτε και δεν θα σηκώνεστε ούτε αν σας τραβάνε από την καρέκλα σας και άλλες που δεν θα θέλετε να παίξετε. Ο λόγος είναι πάρα πολύ απλός: Υπάρχουν σοβαρά προβλήματα σε αρκετά από τα objectives του παιχνιδιού. Χαρακτηριστικά αναφέρω το εξής (πάρτε το και ως hint, για να μην ξαναπαίξετε την ίδια πίστα δεύτερη φορά...): Σε μία από τις πρώτες αποστολές του training θα χρειαστεί να "καθαρίσετε" μερικά ηλιακά συστήματα από τους γήινους. Σε κάποιο από αυτά δεν θα βρείτε εχθρικά διαστημόπλοια, παρά μόνο ένα με civilians. Δοκιμάζοντας να του επιτεθείτε, θα εμφανιστεί ένα secondary objective που θα σας λέει να μην επιτεθείτε σε άοπλους. (Τα objectives χωρίζονται σε primary και secondary. Τα πρώτα πρέπει να ολοκληρώνονται οπωσδήποτε, τα δεύτερα δεν είναι απόλυτα αναγκαίο.) Αγνοήστε το και καθαρίστε τους civilians. Δεν υπάρχει άλλος τρόπος να ολοκληρώσετε την αποστολή και κινδυνεύετε να σας διώξουν από τη σχολή. Υπάρχουν περιπτώσεις που θα χρειαστεί να περιμένετε πολύ για να ολοκληρώσετε ένα objective και θα σας γίνουν τα νεύρα κορδόνια. Και βέβαια υπάρχουν περιπτώσεις που θα γνωρίζετε το objective σας, αλλά όχι τον τρόπο που πρέπει να ακολουθήσετε για να το εκπληρώσετε. Ολα αυτά σίγουρα δεν συγκαταλέγονται στα θετικά του παιχνιδιού.



Αλλη μία επιτυχημένη αποστολή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Πολλά είναι τα νέα στοιχεία στο παιχνίδι, τα οποία είναι ικανά να του δώσουν μία διαφορετικότητα σε σχέση με όλα όσα κυκλοφορούν. Τα επιμέρους στοιχεία του (γραφικά, ήχος κ.λπ.) κυμαίνονται σε επίπεδα αρκετά άνω του μετρίου και ο συνδυασμός τους δίνει ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Παρά τα μικροπροβλήματα που παρουσιάζει, σε γενικές γραμμές είναι πολύ καλό παιχνίδι. Εξάλλου, δεν γίνεσαι κάθε μέρα (ακόμα και στα video games...) chief commander και πολύ περισσότερο σε σκάφη των Klingons. Είναι από τις λίγες φορές, δηλαδή, που δεν θα πάρετε το μέρος των καλών, αλλά αντίθετα σκοπός σας θα είναι η επικράτηση των φερόμενων ως κακών του κόσμου του Star Trek. Ακόμα, όπως και ο κόσμος του Star Wars, έτσι και αυτός του Star Trek έχει αρκετούς φανατικούς οπαδούς, για τους οποίους το παιχνίδι θα αποτελέσει ευχάριστη ενασχόληση με την "άλλη" πλευρά. Κατά τη γνώμη μου το παιχνίδι έχει μεγάλες δυνατότητες να αποσπάσει μέρος του αγοραστικού κοινού, καθώς έχει εν τέλει αρκετά πλεονεκτήματα. Εκτός από τους φανατικούς οπαδούς που προανέφερα, αποτελεί κρυφό πόθο όλων η ενασχόληση με τους κακούς, όπως επίσης η τοποθέτηση σε πόστο commander διαστημόπλοιου. Οπως και να το κάνουμε, η εξουσία έχει τη δική της γοητεία. Ολα τα προηγούμενα σε συνδυασμό με το γεγονός πως και τα υπόλοιπα στοιχεία του τίτλου βρίσκονται σε υψηλά επίπεδα συνθέτουν ένα πολύ καλό παιχνίδι. Οσοι, λοιπόν, έχετε κάποιο από τα παραπάνω ενδιαφέροντα, έχετε αρκετές πιθανότητες να αγαπήσετε το Klingon Academy. Για τους υπόλοιπους παραμένει ένα πολύ καλό action/sim που θα προσφέρει αρκετές ώρες ευχάριστης ενασχόλησης με τον υπολογιστή τους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	83
ΗΧΟΣ	81
GAMEPLAY	75
ΑΝΤΟΧΗ	82
ΕΘΙΣΜΟΣ	78

80



Καλό, αν και θα μπορούσε να είναι καλύτερο...

Might and Magic

Millennium Edition

ΕΤΑΙΡΙΑ
NEW WORLD COMPUTING/3DO
(http://www.nwcomputing.com/)

Δεν είχα προλάβει να τελειώσω το Might & Magic 8: Day of the Destroyer όταν μου έφεραν το Might & Magic: Millennium Edition, μια συλλογή από τρία κλασικά παιχνίδια της σειράς "Might & Magic". Η έκπληξή μου ήταν μεγάλη, μια και δεν είχα ακούσει ή διαβάσει κάπου ότι επρόκειτο να κυκλοφορήσει τέτοιο πακέτο. Ξεθάβοντας τα saves των παιχνιδιών που έχω κρατήσει, βρήκα την ευκαιρία να ξαναζήσω μερικές από τις καλύτερες στιγμές που μου έχουν χαρίσει τα RPGs.



του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη



Σε αυτό το άρθρο αυτό δεν είναι δυνατόν να κάνω αναλυτικό review κάθε παιχνιδιού ξεχωριστά. Αναγκαστικά θα αναφερθώ στις ιδιαιτερότητες του καθενός από αυτά.

MIGHT & MAGIC 5: DARK SIDE OF XEEN (WORLD OF XEEN)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
286 με 588.800 bytes της βασικής μνήμης και 983.040 της XMS ή της EMS, γραφικά VGA σε ανάλυση 320x200, 4x CD-ROM drive, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 21MB στο σκληρό.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εμποδίσεις τον διαβολικό Alamar να καταστρέψει τον κόσμο. Το τι ακριβώς σκοπεύει να κάνει δεν το ξέρεις όταν ξεκινάς το παιχνίδι, αλλά το μαθαίνεις σταδιακά κατά την εξέλιξη της δράσης.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι η ιδανική για όποιον θελήσει να μυηθεί στα Might & Magic. Φυσικά, δεν πρέπει να ξεχνάτε ότι είναι ένα παιχνίδι που κυκλοφόρησε πριν από 6 χρόνια, όταν δηλαδή ακόμη σχεδόν όλα τα computer games παίζονταν στον μαγικό κόσμο του DOS.

Η δράση του είναι εξαιρετικά πλούσια και ο παίκτης μπορεί να ανεβάσει τους χαρακτήρες του μέχρι και το 250ό επίπεδο, γεγονός πολύ σημαντικό αν σκεφτείτε ότι στο MM4 οι χαρακτήρες έφταναν μέχρι το 22-24ο ανώτατο επίπεδο! Αν ο παίκτης θελήσει να εξερευνήσει όλο τον διαθέσιμο κόσμο, τότε το παιχνίδι είναι αρκετά μεγάλο. Η δυσκολία του κινείται κυριολεκτικά στο μέσο επίπεδο.



Ψάχνε παντού στο MM5 και όλο και κάτι θα βρεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του είναι μεν πολύ πιο βελτιωμένα από τα αντίστοιχα του MM4, όμως ο χρήστης δεν πρέπει να τα κρίνει με τα σημερινά στάνταρ, μια και τα γραφικά των RPGs της εποχής εκείνης δεν έχουν καμία σχέση με τα αντίστοιχα των σημερινών. Το τονίζω αυτό, διότι στα adventure games δεν υπήρξε ποτέ αυτή η τόσο μεγάλη διαφορά ανάμεσα στο τότε και το τώρα όσον αφορά στα γραφικά. Ωστόσο αυτό είναι μία άλλη ιστορία.

WORLD OF XEEN

Κατά την εγκατάσταση το παιχνίδι θα σας ρωτήσει αν θέλετε να εγκαταστήσετε το World of Xeen. Απαντήστε όχι, μια και δυστυχώς στο πακέτο δεν περιλαμβάνεται το Might & Magic 4: Clouds of Xeen που είναι απαραίτητο για το σκοπό αυτό. Είναι κρίμα, διότι τελικά τα δύο αυτά παιχνίδια μαζί δημιουργούν τον μεγαλύτερο ίσως RPG κόσμο που έχουμε δει σε CRPG. Εκτός και αν έχετε ήδη το MM4, οπότε όλα αλλάζουν.



Τα goblins στο MM5.

MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 90MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, DirectX 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 200MB στο σκληρό.

Το Might & Magic 6 είναι αυτό που με το σλόγκαν "Μερικοί λένε ότι το role playing έχει πεθάνει... Ζήσε την εμπειρία της αναγέννησης του μύθου" συνέβαλε όσο κανένα άλλο RPG στην πλήρη αναγέννηση των κλασικών CRPGs από τον Ιούνιο του 1988 και μετά, ανατρέποντας έτσι την κατάσταση στασιμότητας που περνούσε ο χώρος τα 4-5 τελευταία χρόνια. Για να προλάβω μερικούς από εσάς, τονίζω ότι το Diablo 2 μπορεί να σημείωσε εκπληκτική εμπορική επιτυχία, αλλά ως παιχνίδι που καθιέρωσε την ξεχωριστή κατηγορία των action-RPGs δεν μπορεί με τίποτα να θεωρηθεί "κλασικό" RPG.

Το MM6 έφερε μεγάλη επανάσταση στο χώρο. Τούτο διότι κατόρθωσε να ανατρέψει πολλές από τις αντιλήψεις που έτειναν να κυριαρχήσουν όλα αυτά τα τελευταία χρόνια στο χώρο των παιχνιδιών γενικότερα, αλλά και των RPGs ειδικότερα. Τόλμησε να είναι δύσκολο και πάρα πολύ μεγάλο σε διάρκεια δράσης. Πήγε δηλαδή κόντρα στο κλίμα των καιρών που επέβαλε στα παιχνίδια να είναι σχετικά εύκολα και με μέση διάρκεια δράσης, με το σκεπτικό ότι τα μεν δύσκολα παιχνίδια διώχνουν τη συντριπτική πλειονότητα των χρηστών, τα δε πολύ μεγάλης διάρκειας δράσης οδηγούν τους παίκτες που τα αρχίζουν να τα εγκαταλείπουν έπειτα από λίγο καιρό. Εβαλε ένα μεγάλο στοίχημα και το κέρδισε με τις εκπληκτικές πωλήσεις που σημείωσε, διότι έδειξε σε όλους όσοι σκέπτονται με αυτόν τον τρόπο ότι στην ουσία δεν παίρνουν υπόψη τους τον πραγματικό gamer, τον οποίο ενδιαφέρουν δύο κυρίως παράγοντες: ο εθισμός και η δράση.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ιστορία του παιχνιδιού ξετυλίγεται γύρω από το βασιλιά Roland, το γιο του πρίγκιπα Nikolai και το συμβούλιο που ουσιαστικά κυβερνά το βασίλειο με επίκεντρο την πόλη-κάστρο Castle Ironfist. Υπάρχει μία εξελισσόμενη ίντριγκα, που επιδρά άμεσα στη δράση του παιχνιδιού, στην οποία εσύ πρέπει να δώσεις ένα τέλος. Η ατμόσφαιρα είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με τη μία και δεν πρόκειται να σε αφήσει ούτε και όταν το τελειώσεις.

Η δράση του δεν έχει τελειωμό. Είναι χωρίς καμία αμφιβολία το μεγαλύτερο σε διάρκεια δράσης RPG που έχει κυκλοφορήσει την τελευταία πενταετία.

Αυτό που κάνει το M&M6 να ξεχωρίζει απ' όλες τις τελευταίες παραγωγές, χαρακτηριστικό το οποίο θυμίζει τις καλύτερες στιγμές των παιχνιδιών του είδους, είναι ότι μονίμως τα τέρατα είναι λίγο πιο δύσκολα από το status όπου βρίσκεσαι. Σημειώστε εδώ ότι σχεδόν σε όλο το παιχνίδι οι εχθροί επιτίθενται κατά ομάδες. Ετσι, οι μάχες αποκτούν μία ιδιαίτερη γοητεία, την οποία είχα χρόνια να νιώσω σε παιχνίδι του είδους.



Η υπερομάδα μου στο MM6. Προκαλώ όποιον ενδιαφέρεται για σύγκριση.

Μεγάλο πλεονέκτημα του παιχνιδιού είναι το γεγονός ότι η δράση του είναι τελείως ανοικτή, δηλαδή όχι μόνο δεν υπάρχει κάποια σειρά που μπορείς να ακολουθήσεις, αλλά αντίθετα έχεις πλήρη ελευθερία κινήσεων.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Οσοι έχουν παίξει τα MM4 & MM5 δεν θα πιστεύουν στα μάτια τους. Οι τοποθεσίες είναι πάρα πολύ καλά σχεδιασμένες, το ίδιο και τα βιντεοσκοπημένα πορτρέτα των χαρακτήρων που συναντάς. Πολύ εντυπωσιακή παραμένει η αλλαγή του περιβάλλοντος, ανάλογα με το αν είναι μέρα ή νύχτα, αν έχει ομίχλη ή όχι κ.λπ. Τα τέρατα είναι αρκετά καλά σχεδιασμένα, ενώ το animation του παιχνιδιού λειτουργεί απρόσκοπτα.

ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΣΤΟ "PC MASTER"

Τα πλήρη reviews των παιχνιδιών, για όσους από εσάς επιθυμούν να τα μελετήσουν, έχουν δημοσιευτεί στα εξής τεύχη:

τεύχος 47 *: Might & Magic 4: Clouds of Xeen
τεύχος 52 **: Might & Magic 5: Dark Side of Xeen (World of Xeen)
τεύχος 97: Might & Magic 6: The Mandate of Heaven
τεύχος 108: Might & Magic 7: For Blood and Honor
τεύχος 124: Might & Magic 8: Day of the Destroyer

**: Το άρθρο δημοσιεύτηκε στο ξεχωριστό περιοδικό "PC Games" - Ιανουάριος '94*
***: Το άρθρο δημοσιεύτηκε στο ξεχωριστό περιοδικό "PC Games" - Ιούνιος '94*

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Το MM6 περιέχει δύο πολύ σημαντικές καινοτομίες, που κατά τη γνώμη μου αλλάζουν σημαντικά τα δεδομένα του είδους. Καταρχήν, επιτρέπει στο χρήστη να επιλέξει οποιαδήποτε στιγμή θέλει ανάμεσα σε real time και trun based μάχες. Αυτό είναι εξαιρετικά χρήσιμο στις περισσότερες περιπτώσεις. Η αλλαγή ανάμεσα στα 2 combat modes γίνεται πατώντας το πλήκτρο Return/Enter οποιαδήποτε στιγμή, ακόμη και κατά τη διάρκεια μίας μάχης.

Η δεύτερη σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού είναι ότι όλοι οι κόσμοι/τοποθεσίες έπειτα από ένα διάστημα "ξαναδημιουργούνται" όσον αφορά στα τέρατα που υπάρχουν εκεί, αλλά και στα διάφορα αντικείμενα, με μοναδική εξαίρεση τα λεγόμενα quest items. Αυτό προσέξτε το πολύ καλά, γιατί θέτει τελείως νέα δεδομένα στο εί-



Το πιο δύσκολο επίπεδο στο MM6.

Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

Τα M&M παρουσιάζουν μία μεγάλη ιδιομορφία σε σχέση με τα υπόλοιπα RPGs, η οποία αφορά στον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσονται οι χαρακτήρες. Ενώ παίρνεις/μαζεύεις experience points κανονικά, σκοτώνοντας δηλαδή τα διάφορα τέρατα/εχθρούς του παιχνιδιού, στα M&M δεν ανεβαίνεις αυτόματα Levels συγκεντρώνοντας ένα ορισμένο ποσό experience points, αλλά αυτό γίνεται μόνο μέσω των ειδικών training centers που υπάρχουν διάσπαρτα στις διάφορες πόλεις. Σημειώστε ότι τα training centers αναπτύσσουν διαφορετικό αριθμό Levels ως ανώτατο όριο, π.χ. κάποιο μπορεί να σε ανεβάσει σταδιακά μέχρι το Level 7, κάποιο άλλο μέχρι το Level 11 κ.λπ.

Με κάθε επίπεδο που κερδίζεις κάνοντας training παίρνεις skill points. Τώρα πια μπορείς να ανεβάζεις τα επιμέρους skills σου τοποθετώντας τα skill points σε αυτά. Οταν ανεβάσεις τα επιμέρους skills σου με τη διαδικασία αυτή, μπορείς να πας σε ειδικούς trainers, οι οποίοι με τη σειρά τους θα σου διδάξουν το επίπεδο expert ή master σε κάθε skill που έχεις συμπληρώσει το αντίστοιχο όριο skill points.

Πρέπει να προσέξεις πολύ που βάζεις τα skill points σου, καθώς και ποια νέα skills αγοράζεις από τους ειδικούς trainers. Πρόσεξε να μην πέσεις στην παγίδα να παίρνεις ίδια skills για τους 4 χαρακτήρες σου. Στα M&M δεν έχεις σκοπό να φτιάξεις 4 υπερ-ήρωες. Σκοπός σου είναι να φτιάξεις μία υπερ-ομάδα χαρακτήρων με διαφορετικές και αλληλοσυμπληρούμενες ικανότητες. Ετσι, θα μπορέσεις να ανεβάσεις καλύτερα τα επιμέρους χαρακτηριστικά των χαρακτήρων σου.

Μερικά skills μόνο εξαιρούνται και αυτά αφορούν στον οπλισμό σου. Μπορείς δηλαδή -και πρέπει- να φροντίσεις κάθε χαρακτήρας να έχει τα ανώτατα skills όσον αφορά στα "πολεμικά" χαρακτηριστικά του, έστω και αν αυτά είναι ίδια με άλλων χαρακτήρων. Αυτό έχει ιδιαίτερη σημασία για τον εξής πολύ απλό λόγο: Αν σε έναν χαρακτήρα Paladin και σε έναν Knight δεν έχεις διαλέξει, για παράδειγμα, το Skill Armor Chain, τότε οι χαρακτήρες αυτοί δεν μπορούν να φορέσουν αντίστοιχες πανοπλίες!

δος αυτό των παιχνιδιών. Ετσι τώρα πια δεν έχει σημασία να εξοντώνεις όλους τους εχθρούς σε ένα μέρος, μια και αυτοί έπειτα από κάποιο χρονικό διάστημα θα ξαναδημιουργηθούν. Απλώς πολεμάς/σκοτώνεις για να μαζεύεις experience points και να ανοίγεις δρόμο προς την κατεύθυνση που θέλεις να πας.

MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ

Pentium στα 133MHz, 32MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM drive, DirectX 16 bit colour SVGA κάρτα γραφικών, 16 bit Windows συμβατή κάρτα ήχου, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 375MB στο σκληρό.

Με το άρθρο αυτό μου δίνεται η ευκαιρία να διορθώσω ένα πολύ μεγάλο λάθος που έκανα στο review του MM7. Εγραφα τότε ότι είναι πολύ μεγαλύτερο σε διάρκεια δράσης από το MM6 και πολύ πιο δύσκολο. Οποιος όμως έχει τελειώσει τα δύο αυτά παιχνίδια ξέρει ότι οι ανωτέρω διαπιστώσεις δεν έχουν μεγάλη σχέση με την πραγματικότητα. Πώς έκανα αυτό το σημαντικό λάθος; Απλώς, όπως γράφω στο συγκεκριμένο review, μου έφεραν το παιχνίδι κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή. Ετσι παίζοντάς το σχεδόν επί 4 μέρες, νόμισα ότι ήμουν περίπου στο πρώτο τέταρτο του παιχνιδιού. Μετά την παράδοση του review και αφού το έπαιξα για δύο μέρες ακόμη, έντρομος διαπίστωσα ότι στην πραγματικότητα βρισκόμουν κοντά το τέλος του. Βλέπετε δεν μπορούσα με τίποτα να χωνέψω ότι η New World Computing, μετά το τόσο μεγάλο σε διάρκεια δράσης MM6, κυκλοφόρησε ένα μέτριο όσον αφορά στην πλευρά αυτή MM7. Το πιο τραγικό είναι ότι η υποτιθέμενη μεγαλύτερη δυσκολία του είχε να κάνει με ένα bug που υπήρχε στην ειδική προέκδοση που μου είχαν δώσει, το οποίο επηρέαζε τρομερά τις μάχες και το οποίο διορθώθηκε και δεν υπάρχει στην κανονική έκδοση του παιχνιδιού. Ολα αυτά συνηγορούν στο ότι τελικά δεν πρέπει να γίνονται reviews από "ειδικές προεκδόσεις" για χάρη της επικαιρότητας, αλλά να περιμένουμε μέχρι να κυκλοφορήσει κανονικά το παιχνίδι. Προσωπικά, πάντως, πήρα το μάθημά μου και από τότε αποφεύγω συστηματικά κάτι τέτοιο, όσο και αν τελευταία όλο beta εκδόσεις RPGs μου φέρνουν.



Δείγμα των ικανοτήτων ενός χαρακτήρα σου στο MM7.

ΣΕΝΑΡΙΟ - ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ιστορία του παιχνιδιού αναπτύσσεται γύρω από την περιοχή Erathia και τις δολοπλοκίες που γίνονται για τη διακυβέρνησή της. Εσύ και η ομάδα σου μόλις έχετε γίνει κύριοι ενός από τα πιο ιστορικά κάστρα της περιοχής.

Οπως συνηθίζεται στα Might and Magic, υπάρχει μία εξελισσόμενη ίντριγκα που επιδρά άμεσα στη δράση του παιχνιδιού και στην οποία πρέπει να δώσεις ένα τέλος. Η όλη ιστορία και το background της παρουσιάζονται με έναν πολύ όμορφο τρόπο και καταγράφονται εξαιρετικά στο βιβλίο History του παιχνιδιού, στο οποίο μπορεί κάθε τόσο να προσφεύγει ο παίκτης για την πληρέστερη ενημέρωσή του.

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι όντως εκπληκτική. Σε μαγνητίζει με τη μία και δεν πρόκειται να σε αφήσει ούτε και όταν το τελειώσεις. Παρόμοια ατμόσφαιρα έχω βρει μόνο στα κορυφαία παιχνίδια του είδους και το MM7 κατατάσσεται ανάμεσα σε αυτά.

Η διαβάθμιση της δυσκολίας του είναι περίπου όπως και στο MM6. Τα τέρατα ένα ένα δεν είναι ιδιαίτερα δύσκολα, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων φυσικά, αλλά το γεγονός ότι τα συναντάς πάντοτε σε ομάδες σε φέρνει τις περισσότερες φορές σε μειονεκτική θέση. Ειδικά το επίπεδο με τους Τιτάνες και τους Δράκους είναι από τα πιο δύσκολα που έχω δει σε οποιοδήποτε RPG, και όποιος θελήσει να "καθαρίσει" το επίπεδο αυτό, θα "φτύσει αίμα".

ΓΡΑΦΙΚΑ

Τα γραφικά του παιχνιδιού εντυπωσιάζουν. Η υποστήριξη των 3D accelerators cards έχει αλλάξει τελείως την εικόνα του παιχνιδιού. Για το είδος του δείχνει τέλειο.

ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΕΣ

Το MM7 σε σχέση με το MM6 περιέχει αρκετές μικροβελτιώσεις του συστήματος χειρισμού του, βασισμένες σε κριτικές παρατηρήσεις που

έκαναν αρκετοί gamers, έτσι ώστε αυτό να γίνει ακόμη πιο ολοκληρωμένο. Ταυτόχρονα όμως περιέχει και δύο πολύ σημαντικές αλλαγές που σου δίνουν την αίσθηση ότι πρόκειται για κάτι τελείως νέο.

Η πρώτη αφορά στην υποστήριξη σχεδόν όλων των 3D καρτών γραφικών που κυκλοφορούν. Υποστηρίζοντας 3D γραφικά, το παιχνίδι αποκτά μία άλλη ποιότητα. Ολοι οι φίλοι του παιχνιδιού πρέπει να το δείτε οπωσδήποτε με μία 3D κάρτα γραφικών.

Η δεύτερη αλλαγή αφορά στον τρόπο ανάπτυξης των χαρακτήρων. Αυτή τη φορά δεν φτάνουν όλοι οι χαρακτήρες στο ανώτατο επίπεδο σε όλα τα όπλα και τα skills, γεγονός καθοριστικό για τη δράση του παιχνιδιού, το οποίο απαιτεί πολύ μεγάλη προσοχή από τη μεριά του χρήστη. Με τις αλλαγές που έχουν σημειωθεί στη λειτουργία και την ανάπτυξη των χαρακτήρων το παιχνίδι γίνεται πολύ πιο σύνθετο και ισορροπημένο, αφού τώρα πια η ομάδα αποκτά πολύ μεγαλύτερη βαρύτητα ως συλλογική οντότητα.

Υπάρχουν και άλλες βελτιώσεις σε σχέση με το MM6, μικρότερου όμως χαρακτήρα. Μερικές από αυτές είναι: Εχουν προστεθεί τρεις νέες κλάσεις, οι Thief, Monk και Ranger. Τα Current Quest, Notes και History books θα αναβοσβήνουν όταν ενημερώνονται με νέο, κρίσιμο υλικό και θα σταθεροποιούνται όταν ο παίκτης ανοίξει το βιβλίο αυτό. Κάνοντας δεξί κλικ πάνω σε ένα κτίριο στο χάρτη στο επάνω δεξιά μέρος της οθόνης ή στον κανονικό χάρτη, βλέπεις την ονομασία του. Κάνοντας δεξί κλικ σε ένα skill στην οθόνη με τα skills του, βλέπεις ποια skills μπορεί να μάθει στην παρούσα κατάσταση (με άσπρο χρώμα), ποια μπορεί να μάθει αν προαχθεί (κίτρινο) και ποια δεν μπορεί να μάθει καθόλου (κόκκινο). Εχουν προστεθεί νέα skills, όπως τα Staling, Unarmed, Dodging, Identify Monster, Alchemy και Armsmaster, ενώ έχει προστεθεί και ένα νέο επίπεδο δεξιοτεχνίας, το Grandmaster. Τα επίπεδα δεξιοτεχνίας που μπορεί να αποκτήσει κάθε χαρακτήρας εξαρτώνται από την κλάση του. Σημειώστε επίσης ότι αυτή τη φορά τα τέρατα μπορεί να παλεύουν μεταξύ τους. Επιπλέον υπάρχει ένα παιχνίδι με κάρτες τύπου Magic: The Gathering, το πολύ καλό ArcoMage, ενώ έχουν προστεθεί πολλά νέα τέρατα και αντικείμενα.



Η οθόνη όπου δημιουργείς την ομάδα σου στο MM7.

ΣΥΝΟΨΙΖΟΝΤΑΣ

Τα Might & Magic είναι από τις κορυφαίες RPG σειρές. Από την αρχή κατόρθωσαν να ξεχωρίσουν, διαθέτοντας πανέξυπνα σχεδιασμένη δράση, με εκατοντάδες υποαποστολές και ατελείωτες ώρες εξερεύνησης και μαχών. Το πακέτο αυτό περιέχει μακράν το καλύτερο παιχνίδι της σειράς, το Might & Magic 6, και τα αρκετά καλά Might & Magic 5 και Might & Magic 7. Ωστόσο δεν μπορώ να καταλάβω γιατί δεν συμπεριέλαβαν και το Might & Magic 4. Μαζί με αυτό ο χρήστης θα είχε τη δυνατότητα να απολαύσει τον συνολικό κόσμο του World of Xeen, να ζήσει δηλαδή κάτι το μοναδικό.

Εστω και με αυτήν τη μικρή σκιά, αγοράζοντας τα τρία παιχνίδια στην τιμή του ενός, ο χρήστης κάνει μία θαυμάσια αγορά, αφού πολύ δύσκολα θα βρει άλλη συλλογή που να του προσφέρει τόσες πολλές ώρες μοναδικής ψυχαγωγίας. Ταυτόχρονα, παίζοντας αυτά τα τρία παιχνίδια, εκτός από τις μοναδικές στιγμές roll playing game που θα ζήσετε, θα δείτε και όλα τα βασικά στάδια της εξέλιξης της σειράς μετά το Might & Magic 4.



Ανεβάζοντας το Blaster skill σε επίπεδο GrandMaster.

MIGHT & MAGIC 5: DARK SIDE OF XEEN (WORLD OF XEEN)

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	80
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ	94
ΔΡΑΣΗ	94

90



MIGHT & MAGIC 6: THE MANDATE OF HEAVEN

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	94
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ	95
ΔΡΑΣΗ	98

96



MIGHT & MAGIC 7: FOR BLOOD AND HONOR

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
RPG ΣΤΟΙΧΕΙΑ	95
ΔΡΑΣΗ	90

92



Μία από τις καλύτερες συλλογές RPGs που έχουν κυκλοφορήσει τα τελευταία χρόνια, την οποία συνιστώ ανεπιφύλακτα σε όλους τους φίλους του είδους και όχι μόνο. Ετσι κι αλλιώς, τα Might & Magic είναι από τις κορυφαίες σειρές στο χώρο. Να είστε σίγουροι ότι θα σας κρατήσει συντροφιά το λιγότερο για δύο μήνες.

DIE HARD TRILOGY 2

VIVA LAS VEGAS

Το πρώτο μέρος της σειράς Die Hard Trilogy δεν μπορούμε να πούμε πως δημιούργησε τις καλύτερες εντυπώσεις στους gamers. Παρ' όλα αυτά, η Fox Interactive δεν πτοήθηκε καθόλου και ξαναχτυπά μετά από καιρό με το δεύτερο μέρος της τριλογίας (;). Το κατά πόσο καταφέρνει να παρουσιάσει κάτι καλύτερο αυτή τη φορά είναι ένα θέμα που σηκώνει πολλή συζήτηση.

του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

ΕΤΑΙΡΙΑ
FOX INTERACTIVE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MHz (300MHz προτεινόμενος), κάρτα γραφικών με 3D accelerator 32MB RAM, DirectX 6.1 ή νεότερο



Το παιχνίδι δεν τοποθετείται εύκολα σε μία και μοναδική κατηγορία. Συγκεκριμένα, πρόκειται για τρία παιχνίδια σε ένα. Το Die Hard περιλαμβάνει πίστες που θυμίζουν έντονα το πρόσφατο Devil Inside (3rd person section), πίστες στις οποίες χρησιμοποιείς ένα στόχαστρο και έχουν κάτι από Virtua Cop -αλήθεια πού το θυμήθηκα αυτό;- (Sharpshooting section) και, τέλος, racing επίπεδα στα οποία χειρίζεσαι το αυτοκίνητο του κεντρικού ήρωα (Extreme Driving section).

JOHN McCLANE: Ο ΦΟΒΟΣ ΚΑΙ Ο ΤΡΟΜΟΣ ΤΩΝ ΤΡΟΜΟΚΡΑΤΩΝ

Ο John McClane είναι ένας αστυνομικός πασίγνωστος στον υπόκοσμο για τις σκληρές μεθόδους που χρησιμοποιεί όταν συναναστρέφεται εγκληματίες. Ο Γιαννάκης, λοιπόν, είναι καλεσμένος σε ένα πάρτι στο Neon City από τον Kenny Sinclair, έναν παλιό φίλο και συνάδελφό του στην αστυνομία της Νέας Υόρκης. Ο Sinclair μόλις προσελήφθη ως διευθυντής των φυλακών Mesa Grande στο Las Vegas και κάνει αυτό το πάρτι για να γιορτάσει την τιμή που του έγινε. Στο πάρτι, στο οποίο κυριαρχούν η χλιδή και η πολυτέλεια, ο McClane γνωρίζει τον Reese Hoffman, ιδιοκτήτη του καζίνο Roaring '20s, ενός από τα πιο ενδιαφέροντα μαγαζιά του Las Vegas. Ολοι μαζί συζητάνε για τον Klaus Von Haug, έναν από τους πιο επικίνδυνους τρομοκράτες των φυλακών. Κατά τη



Target locked. Σε μια στιγμή ο άτυχος τρομοκράτης θα βρίσκεται στα θυμαράκια.



Μία απεικόνιση του 1st person shooter section.

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Pistol

Το αρχικό όπλο σας των 9mm και το μόνο με απεριόριστο αριθμό σφαιρών. Διαθέτει ακτίνα laser για να κεντράρετε το στόχο σας. Μην το υποτιμήσετε σε καμιά περίπτωση. Αρκετές φορές θα σας βγάλει από τη δύσκολη θέση.



Shotgun

Μερικές τουφεκιές με το shotgun είναι αρκετές για να καθαρίσουν ολόκληρα δωμάτια με τρομοκράτες. Συνήθως δεν θα χρειάζεστε περισσότερες από μία βολές για να ξεφορτωθείτε τους αντιπάλους σας. Βασικό μειονέκτημά του το αργό reload.

MP5

Ενα ημιαυτόματο όπλο, το οποίο μπορεί να ρίξει σφαίρες είτε σε συνεχείς ριπές είτε μία μία, ανάλογα με το επί πόση ώρα πατάτε τη σκανδάλη. Ελαφρύ και εύχρηστο, το συναντάτε αρκετά συχνά στα χέρια των αντιπάλων σας.

JackHammer

Είναι κατασκευασμένο στα πρότυπα του shotgun, αλλά επιπλέον λειτουργεί ως αυτόματο. Εξαφανίζει το μειονέκτημα του shotgun που είναι το αργό reload. Από τα καλύτερα όπλα του παιχνιδιού.

LAW 80 Rocket Launcher

Ιδανικό ρουκετοβόλο όπλο για την εξολόθρευση μαζικού αριθμού τρομοκρατών. Αρκεί μία βολή με το Rocket Launcher για να δείτε τους αντιπάλους σας να εκτοξεύονται στον αέρα και στη συνέχεια να προσγειώνονται στο έδαφος, από όπου δεν θα ξανασηκωθούν!

Shock Rifle

Ενα όπλο κοντινών αποστάσεων που δημιουργεί ηλεκτροσόκ στους αντιπάλους, όταν αυτοί χτυπηθούν από μικρή απόσταση. Δεν το βρήκα ιδιαίτερα χρήσιμο, αλλά είναι σίγουρα αρκετά εντυπωσιακό.

Flame-Thrower

Το φλογοβόλο έχει πολύ καλά αποτελέσματα απέναντι σε ομάδες τρομοκρατών. Το μειονέκτημά του είναι πως δεν μπορεί να σπάσει τζάμια, αλλά αυτό μάλλον δεν θα πρέπει να σας απασχολεί ιδιαίτερα.

διάρκεια του πάρτι ξεσπά εξέγερση στις φυλακές του Mesa Grande και -ω, τι έκπληξη- ο Von Haug εξαφανίζεται από προσώπου γης. Ο McClane αναλαμβάνει την καταστολή της εξέγερσης, με βασικό σκοπό να βρει τον επικίνδυνο εγκληματία Von Haug και να τον γυρίσει στο κελί του.

Η πρώτη εντύπωση που δημιουργείται στον παίκτη ως προς το σενάριο είναι ότι πρόκειται για "ξαναζεσταμένο φαγητό" χωρίς ίχνος πρωτοτυπίας. Στην πορεία, όμως, και μετά από αρκετή ενασχόληση καινούρια στοιχεία έρχονται στο φως και τα πράγματα μπλέκονται αρκετά με την εμφάνιση νέων χαρακτήρων. Ο παίκτης διαπιστώνει πως τα πράγματα δεν είναι όπως φαίνονται αρχικά, ενώ σταδιακά αποκαλύπτεται και ο πραγματικός ρόλος κάθε χαρακτήρα στο παιχνίδι. Δεν θα γράψω τίποτε άλλο, διότι θα αποκαλύψω πράγματα και καταστάσεις που είναι προτιμότερο να αντιμετωπίσει ο παίκτης μόνος του.

CONFIGURATION

Το Die Hard διαθέτει αρκετές επιλογές όσον αφορά στο configuration. Αν θελήσουμε να αλλάξουμε κάποιο χαρακτηριστικό (π.χ. ανάλυση), πρέπει να βγούμε από το παιχνίδι, να τρέξουμε το ειδικό configuration utility και στη συνέχεια να ξαναφορτώσουμε το παιχνίδι. Πρόκειται για ένα χαρακτηριστικό απαράδεκτο κατά τη γνώμη μου, το οποίο έχει ληφθεί υπόψη στη βαθμολόγηση. Από την άλλη πλευρά, οι διαθέσιμες κατά το configuration επιλογές δεν είναι διόλου ευκαταφρόνητες. Το πρόγραμμα απαιτεί την ύπαρξη 3D επιταχυντή για να λειτουργήσει, ενώ οι διαθέσιμες επιλογές είναι δύο: η Direct 3D και η 3dfx Glide. Η δεύτερη προτείνεται ανεπιφύλακτα στους κατόχους κάρτας γραφικών της 3dfx, ενώ δεν υποστηρίζεται το Software Rendering. Οι αναλύσεις φτάνουν μέχρι και τα 800x600, ενώ το ανώτατο βάθος χρώματος είναι 16bit. Από τον ήχο μένουμε απόλυτα ικανοποιημένοι, καθώς υποστηρίζονται όλα τα νέα ηχητικά πρότυπα, όπως τα A3D 2.0 και EAX, ενώ δεν θα μπορούσε να λείπει το Dolby Surround. Στον τομέα του χειρισμού επιτρέπεται η χρήση joypad, mouse και πληκτρολογίου. Το configuration των πλήκτρων ευτυχώς γίνεται μέσα από το παιχνίδι μέσω του ειδικού μενού. Υπάρχει και μία τελευταία επιλογή, η οποία έχει να κάνει με την ποιότητα απεικόνισης των cinematic σκηνών. Δοκιμάζοντας το συγκεκριμένο Option επέλεξα την καλύτερη δυνατή απεικόνιση (High Movie Quality), αλλά ακόμα και έτσι η ποιότητα των movies στο παιχνίδι ήταν άκρως απογοητευτική. Επειτα από αυτό ούτε που τόλμησα να δοκιμάσω τις υπόλοιπες επιλογές του συγκεκριμένου option...


Από τις πιο όμορφες τοποθεσίες (με καλές φωτοσκιάσεις) στο Sharpshooting section.

ΞΕΚΙΝΩΝΤΑΣ ΜΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επειτα από μία εισαγωγή που μας φέρνει τεχνολογικά αρκετά χρόνια πίσω, έχουμε μπροστά μας το κεντρικό μενού του παιχνιδιού. Από τα options, όπως προανέφερα, μπορούμε να επέμβουμε μόνο στο configuration των πλήκτρων, ενώ μας δίνονται μερικές επιλογές όσον αφορά στις κάμερες και ορισμένα ακόμα στοιχεία για το gameplay. Οι δυνατότητες που έχουμε προκειμένου να ξεκινήσουμε -επιτέλους- να παίζουμε είναι τρεις: Μπορούμε να ξεκινήσουμε με ένα ομολογουμένως καλό practice, να επιλέξουμε να δούμε ξεχωριστά ένα από τα τρία τμήματα του παιχνιδιού που αναφέραμε στην εισαγωγή και, τέλος, να παίξουμε

ΟΙ ΗΡΩΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



John McClane
Ενας από τους πιο σκληρούς και βίαιους αστυνομικούς που υπηρέτησαν ποτέ στην αστυνομία της Νέας Υόρκης και ταυτόχρονα ο κεντρικός ήρωας.



Kenny Sinclair
Παλιός φίλος του McClane από τον καιρό που υπηρετούσαν μαζί στην αστυνομία της Νέας Υόρκης. Στην παρούσα κατάσταση είναι διευθυντής στις φυλακές του Mesa Grande στο Las Vegas.



Reesse Hoffman
Ιδιοκτήτης ενός από τα μεγαλύτερα καζίνα του Las Vegas, του Roaring 20's. Η προσωποποίηση της παροιμίας "ό,τι λάμπει δεν είναι χρυσός".



Elena Goshkin
Στενή φίλη του Hoffman, πρώην μοντέλο και νυν κατάσκοπος της Τσεχίας. Πολύτιμη βοηθός και συνεργάτης στις δραστηριότητες του μεγαλοεπιχειρηματία.



Amir El Kahr
Ενας επικίνδυνος τρομοκράτης, ειδικός στη στρατηγική βιολογικού πολέμου. Αργά ή γρήγορα θα συναντηθεί με τον McClane.



Viktor Rashenko
Πρώην μέλος των ειδικών δυνάμεων της Σοβιετικής Ενωσης και νυν μισθοφόρος. Αναλαμβάνει αποστολές έναντι χρηματικής αμοιβής, οι οποίες συνήθως καταλήγουν σε λουτρά αίματος.

και τα τρία τμήματα, το ένα μετά το άλλο (Movie mode), ζώντας το σενάριο και την πλοκή σε όλο το μεγαλείο τους. Θα σας πρότεινα να ξεκινήσετε με το Practice, που δεν είναι παρά τρεις διαφορετικές πίστες (μία για κάθε section) και επιπλέον αρκετά διαφωτιστικό όσον αφορά στο τι πρόκειται να συναντήσετε.



Πωπώ, μωρό μου, τα πολύγωνά σου με τρελαίνουν! Τι θα 'λεγες για μερικές σφαίρες από το MP5 μου;

Γενικότερα, το παιχνίδι παρουσιάζει αρκετά μεγάλη ανισορροπία ως προς την ποιότητα των τριών sections, αφού, για παράδειγμα, το racing είναι επιεικώς απαράδεκτο, ενώ το sharpshooting -χωρίς να είναι συγκλονιστικό- παίζεται ευχάριστα. Ας εξετάσουμε, όμως, καλύτερα κάθε τμήμα ξεχωριστά ...

3rd person Action/Adventure

Τα γραφικά -με αρκετές φωτοσκιάσεις οφειλόμενες στον 3D accelerator- δεν είναι άσχημα. Δυστυχώς δεν ισχύει το ίδιο για τα sprites, που συχνά μοιάζουν σχεδόν χάρτινα, ενώ γενικότερα φαντάζουν ως ένα σύνολο από πολύγωνα πρόχειρα συνδεδεμένα μεταξύ τους.



Ο ήχος, αντίθετα, είναι αρκετά καλός. Η μουσική είναι εντός κλίματος και ακούγεται συνεχώς, τα δε ηχητικά εφέ με τους ήχους των πυροβόλων, τις εκρήξεις και τις κραυγές των θυμάτων σας να γεμίζουν την ατμόσφαιρα είναι -αν μη τι άλλο- πλούσια. Αν κάτι σώζει το παιχνίδι αυτό είναι το gameplay του. Στο Die Hard, αν και εμφανίζεται πολύ γρήγορο, όλα κινούνται ομαλά, χωρίς κολλήματα και καθυστερήσεις. Στη διαπίστωση αυτή κατέληξα έχοντας χρησιμοποιήσει τις ανώτατες επιλογές (μέγιστη ανάλυση κ.λπ.) σε όλα τα options κατά το configuration. Αυτό ισχύει σε όλα τα τμήματα του παιχνιδιού και είναι ίσως το μοναδικό χαρακτηριστικό που το κάνει να ξεφύγει κάπως από τη μετριότητα. Στο συγκεκριμένο section ελέγχετε τον McClane και προσπαθείτε να βρείτε τα κλασικά keycards και τα κατάλληλα switches για να ανοίξετε σημαντικές για την προώθηση του παιχνιδιού πόρτες, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τους αντιπάλους σας, οι οποίοι υπάρχουν σε μεγάλη ποικιλία και είναι πολλών κατηγοριών. Πρόκειται για ένα κλασικό action/adventure τμήμα του παιχνιδιού, το οποίο αν διέθετε ένα είδος χάρτη για να προσανατολίζεται ο παίκτης, θα ήταν πολύ καλύτερο. Γενικότερα, είναι αρκετά δύσκολο και θα χρειαστεί να καταβάλετε προσπάθεια για να προχωρήσετε. Ευτυχώς, σας δίνεται η δυνατότητα να σώζετε τη θέση σας κάθε φορά που περνάτε μία πίστα (αυτό ισχύει σε όλα τα sections). Στη διάθεσή σας έχετε, φυσικά, ένα σωρό όπλα που θα διευκολύνουν το έργο σας, καθώς και μία σειρά από εκρηκτικά, όπως χειροβομβίδες κρότου και λάμψης.

Παράλληλα, υπάρχουν ποικίλα power ups, όπως αλεξίσφαιρα γιλέκα για προστασία από τις αντίπαλες σφαίρες και bonuses που αναπληρώνουν μέρος ή ολόκληρη την ενέργειά σας. Σημειωτέον ότι υπάρχει ένα ειδικό πλήκτρο που κάνει τη δράση να φαίνεται μέσα από τα μάτια του ήρωα και μετατρέπει το παιχνίδι σε κανονικό Doom-clone. Πρόκειται για ένα αρκετά καλό και ευχάριστο section.

Sharpshooting

Το καλύτερο section του παιχνιδιού. Αυτή τη φορά ελέγχετε ένα στόχαστρο


Η προστασία και η διάσωση των ομήρων είναι ένας από τους πρωταρχικούς σκοπούς σας.



Ο τυπάς στην εικόνα εξακρίβωσε από πρώτο χέρι τα αποτελέσματα μίας explosive grenade.

(κατά προτίμηση χρησιμοποιώντας το ποντίκι σας) και πυροβολείτε ό,τι κινείται - εκτός από ομήρους και φυλακισμένους. Η σύγκριση με το Virtua Cop δεν είναι τυχαία. Φυσικά, τα γραφικά είναι ανώτερα από εκείνα του παιχνιδιού της Sega, ενώ γενικά ισχύει για τα γραφικά ό,τι και στο προηγούμενο section. Το scrolling είναι συνεχές. Αυτό σημαίνει πως κανείς δεν θα σας περιμένει να "καθαρίσετε" κάποιον αντίπαλο ή να συλλέξετε ένα power up, καθώς η οθόνη θα συνεχίσει να κινείται. Προσοχή, λοιπόν, και να είστε ιδιαίτερα γρήγοροι. Οσον αφορά στα όπλα και τα power ups, υπάρχουν για να σας δώσουν βοήθεια όποτε τη χρειαστείτε, αν και συνήθως είναι κλεισμένα μέσα σε κιβώτια που πρέπει να πυροβολήσετε για να ελευθερωθούν. Ενδιαφέροντα είναι και τα κλασικά bosses, όταν φτάνετε στο τέλος κάθε πίστας.

Extreme Driving

Η αλήθεια είναι πως δεν είμαι ο πλέον αρμόδιος να χαρακτηρίσω ένα racing game, αλλά μάλλον αυτό δεν έχει ιδιαίτερη σημασία, αφού το συγκεκριμένο section ελάχιστα θυμίζει τη σχετική κατηγορία παιχνιδιών. Ουσιαστικά, πρόκειται για ένα κυνήγι με το χρόνο, αφού προσπαθείτε να εκτελέσετε κάθε φορά μία συγκεκριμένη αποστολή. Τα γραφικά δεν θα μπορούσαν να είναι απλούστερα, αλλά και τα ηχητικά εφέ δύσκολα παραπέμπουν σε ήχους αυτοκινήτου. Εχω την εντύπωση πως, αν το συγκεκριμένο section έλειπε, το Die Hard θα κατάφερνε τελικά να αποσπάσει υψηλότερη βαθμολογία. Κρίμα! Οι προγραμματιστές, προφανώς για να ικανοποιήσουν μεγαλύτερη μερίδα αγοραστικού κοινού, κατέφυγαν στη λύση "λίγο απ' όλα". Μάλλον αγνοούσαν τη λαϊκή ρήση για τα καρπούζια και τη μασχάλη...



Τα πάμε;

ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΗ ΜΕ ΤΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ & ΒΙΑ

Ενα από τα θετικά σημεία στο Die Hard είναι η αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Ο McClane μπορεί να πυροβολήσει τα πάντα με τα ανάλογα κάθε φορά αποτελέσματα: Τρύπες και αίματα στους τοίχους, κατεστραμμένα μηχανήματα και οθόνες, αμάξια που ανατινάζονται... Από την άλλη, δεν θα ήταν δυνατόν να λείπει μία γερή δόση βίας: Το αίμα ρέει άφθονο κάθε φορά που μία σφαίρα σας βρίσκει το στόχο της, ενώ οι αντίπαλοί σας αντιδράνε στους πυροβολισμούς ανάλογα με το πού θα τους δεχτούν. Για παράδειγμα, αν πετύχετε κάποιον στα πόδια, θα γονατίσει και θα πεθάνει σιγά σιγά, ενώ αν τον χτυπήσετε στο κεφάλι, θα πέσει προς τα πίσω ξεψυχώντας αμέσως. Παρ' όλα αυτά, η απόδοση του αίματος δεν είναι ικανοποιητική και συχνά θυμίζει ένα σύνολο από κόκκινα pixels άτακτα τοποθετημένα στο χώρο.

ΤΕΛΙΚΕΣ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ

Οπως θα καταλάβατε, δεν πρόκειται για ένα παιχνίδι που ξεχωρίζει από το σωρό. Στην πραγματικότητα μάλλον θα αποτελέσει ένα ευχάριστο διάλειμμα (ιδιαίτερα το Sharpshooting section) μετά την ενασχόληση με κάποιο εγκεφαλικό adventure ή ένα εξαντλητικό role playing. Επαναλαμβάνω πως, κατά τη γνώμη μου, το racing τμήμα θα μπορούσε να λείπει. Τότε τα πράγματα θα ήταν αρκετά καλύτερα. Αν τολμήσετε να το συγκρίνετε με αντίστοιχα παιχνίδια του είδους (π.χ. Soldier of Fortune), έχετε έναν επιπλέον λόγο να το αγνοήστε. Αντίθετα, αν δεν έχετε δει καλύτερα παιχνίδια, το συγκεκριμένο ίσως και να σας αρέσει. Για καλό και για κακό, δείτε και κάνα demo του πρώτα... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	69
ΗΧΟΣ	75
GAMEPLAY	72
ΡΕΑΛΙΣΜΟΣ	62
ΑΝΤΟΧΗ	61

67



Οι συγγενείς των προγραμματιστών έχουν έναν επιπλέον λόγο να το αγοράσουν.

HINTS & TIPS

Σεπτέμβριος και κάθε κατεργάρης στον πάγκο του, όπως έλεγε η μάνα μου όταν τελείωνε το καλοκαίρι - και πολύ τη μισούσα... Το ξέρω, βέβαια, ότι κάποιοι από εσάς θα τη βγάλετε και αυτόν το μήνα στις παραλίες, όταν εμείς εδώ θα "πήζουμε". Επιστρέφουμε λοιπόν δριμύτεροι -ανά δεκαπενθήμερο ξανά- με νέα κόλπα για 11 παιχνίδια. Να μην ξεχνιόμαστε, όμως. Τώρα που τελείωσε το καλοκαίρι στρωθείτε και στείλτε κανένα cheat στην αγαπημένη σας στήλη.

του Πέτρου Παπαθανασίου

BANG! GUNSHIP ELITE

Φαντασμαγορικό διαστημικό action/simulation παιχνίδι από τη Red Storm, το οποίο αναμένεται να έρθει και στη χώρα μας. Εμείς όμως προλάβαμε και σας προσφέρουμε μία γερή δόση από κόλπα για το παιχνίδι προτού καν το δείτε.

Στο μενού "NEW GAME" εισάγετε ως όνομα του παίκτη τις λέξεις που ακολουθούν για να ξεκινήσετε



από το αντίστοιχο level.

Level 2: mayday
Level 3: victory
Level 4: challenger
Level 5: azimuth
Level 6: revealed
Level 7: stoneage
Level 8: warfare
Level 9: oxygen
Level 10: skyhigh
Level 11: sunshine
Level 12: blowup
Level 13: neuftrois
Level 14: baracuda
Level 15: giveaway
Level 16: waterfall
Level 17: seventeen
Level 18: neartheend
Level 19: y2k

Επίσης, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορείτε να πληκτρολογήσετε τους ακόλουθους κωδικούς:

- **DOGMODE:** Ενεργοποιείται το





God Mode Control.
- **STONESKIN:** Για απεριόριστη ασπίδα στο διαστημόπλοιό σας.
- **BOOOOST:** Για απεριόριστο boost.
- **STORMFIRE:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για όλα τα όπλα.
- **REFLUX:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Flux Beam.
- **GREENS:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Phase Shift Cannon.
- **FIRECRACKERS:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Hellfire.
- **NAILS:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Titans Hammer.
- **VOLCANO:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Magma Cannon.
- **LIGHTNING:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Electronic Laser.
- **STAYSTILL:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Stasis Cannon.
- **LISTENER:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Sonic Canon.
- **BLOODY:** Για απεριόριστα πυρομαχικά για το Plasma Canon.

EMPIRE OF THE ANTS

Η πολύ εθιστική και διασκεδαστική μεταφορά του ομώνυμου βιβλίου στις οθόνες των υπολογιστών μας. Το παιχνίδι διαθέτει κάμποσα cheats, τα οποία όμως για να ενεργοποιηθούν, θα πρέπει να το ξεκινήσετε με τη χρήση της command line, προσθέτοντας στο τέλος την παράμετρο "/11" (π.χ. C:\Ants\Ants.exe /11). Αυτή η



διαδικασία δίνει τη δυνατότητα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όποτε πατάτε το πλήκτρο <F11> να ανοίγει ένας cheat dialog, όπου μπορείτε να εισάγετε τους κωδικούς που δίνονται παρακάτω:

- **WannaFood:** Αποκτάτε τροφή.
- **WinLevel:** Κερδίζετε το επίπεδο.
- **LoseLevel:** Χάνετε το επίπεδο.



- **Disco:** Μετατρέπει τη φωλιά των μυρμηγκιών σε... disco party (χωρίς τις Bud).
- **marche:** "Παγώνει" τα μυρμήγκια στις θέσεις τους.
- **showmap:** Εμφανίζει ολόκληρο το χάρτη του επιπέδου.

FORMULA ONE 2000

Παρά το ότι το Formula One 2000 της EA κυκλοφορεί αρκετό καιρό στην αγορά, μόλις τώρα καταφέραμε να βρούμε κάποια "αξιοπρεπή" cheats και σας τα προσφέρουμε.



- **Πρόσβαση σε όλες τις πίστες:** Εισαγάγετε τη φράση "Simonthebest" στο Driver Info.
- **Απόκτηση super car:** Στο κεντρικό μενού πληκτρολογήστε "HAKKINEN IS THE BEST" και θα αποκτήσετε το μονοθέσιο του Hakkinen σε πολύ πιο γρήγορη έκδοση. McLaren-όβιοι, μη χαίρεστε, διότι το cheat αυτό λειτουργεί και για τα αυτοκίνητα των άλλων οδηγών, αρκεί βέβαια να εισαγάγετε το όνομα του οδηγού

αντί για "HAKKINEN".

• **Περισσότερα μονοθέσια:** Εισαγάγετε "Carssssss" στη θέση του ονόματος του μονοθέσιου.

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH

Το add-on του καλοκαιριού για το περίφημο HOMM3. Πατήστε το πλήκτρο <TAB> κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και πληκτρολογήστε τα ακόλουθα cheats:

• **nwcagents:** Για να αποκτήσετε 10 black knights σε κάθε κενό πεδίο.



• **nwclotsofguns:** Για να αποκτήσετε όλες τις war machines.

• **nwcneo:** Για να ανέβετε ένα επίπεδο.

• **nwctrinity:** Για να αποκτήσετε 5 archangels σε κάθε κενό πεδίο.

• **nwcfollowthewhiterabbit:** Για να μεγιστοποιήσετε την τύχη σας (Luck).

• **nwcnebuchadnezzar:** Για να αποκτήσετε άπειρο αριθμό κινήσεων.

• **nwcmorpheus:** Για να μεγιστοποιήσετε το ηθικό σας (Morale).

• **nwcoracle:** Για να ολοκληρωθεί ο puzzle map.

• **nwcwhatisthematrix:** Για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης.

• **nwcignoranceisbliss:** Για να εξαφανιστεί ο χάρτης.





• **nwctheconstruct:** Για να αποκτήσετε 100.000 gold και 100 από κάθε resource.

• **nwcbluepill:** Για να χάσετε το παιχνίδι.

• **nwcredpill:** Για να κερδίσετε το παιχνίδι.

• **nwcthereisnospoon:** Για να αποκτήσετε 999 mana και όλα τα spells.

• **nwczion:** Για να αποκτήσετε όλα τα κτίρια.

• **nwcphisherprice:** Για να αλλάξετε την παλέτα των χρωμάτων του παιχνιδιού, σε μία άλλη αρκετά... παράξενη.

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Παιχνίδι βασισμένο στο ομώνυμο κόμικ του Todd McFarlane. Για να σιγουρέψετε ότι θα δουλεύουν πάντα οι κωδικοί που σας δίνουμε, ακολουθήστε την εξής διαδικασία:



Στον υποκατάλογο "Profiles" στο κεντρικό folder του παιχνιδιού υπάρχει το configuration file του παίκτη με το όνομα "player.cfg". Ανοίξτε αυτό το αρχείο με έναν text editor και βρείτε τη φράση "Developer" "0" και μετατρέψετέ την σε: "Developer" "1".

Με αυτόν τον τρόπο ενεργοποιείτε τη διαδικασία των cheats. Προσοχή, όμως, διότι -δυστυχώς- κάθε φορά που κλείνετε το παιχνίδι η τιμή γίνεται πάλι 0, άρα κάθε φορά που θα θέλετε να χρησιμοποιήσετε τους κωδικούς, πριν να τρέξετε το παιχνίδι, θα πρέπει να επαναλαμβάνετε την προαναφερόμενη διαδικασία.



Αν όλα γίνουν σωστά, τότε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε το "~" για να εμφανιστεί η κονσόλα διαλόγου. Εκεί εισάγετε τους ακόλουθους κωδικούς:

• **Invuln:** Για να μπείτε σε God mode.

• **GimmieGimmieGimmie:** Για να αποκτήσετε όλα τα όπλα.

• **NoClip:** Για να περνάτε ελεύθερα από τοίχους και εμπόδια.

• **Spectator:** Για να μπείτε σε Fly mode.

• **ChaseCam:** Για να βλέπετε τα πράγματα από πίσω (5 δυνατές γωνίες).

• **NextArmor:** Για να αυξήσετε τα armor και health.

• **PrevArmor:** Για να μειώσετε το armor.

• **RestartLevel:** Για να ξαναρχίσετε το τρέχον level.

MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Μία παραλλαγή του Resident Evil, με αρκετά πιο "εγκεφαλική" προσέγγιση. Για "σκοτεινούς" τύπους...

Πηγαίνετε τον pointer πάνω από το βιβλίο HINTS FOR VIDEOGAMES στο inventory σας και πληκτρολογήστε τους ακόλουθους κωδικούς:



• **YOULOOKINGATME:** Για να αποκτήσετε απεριόριστη health.

• **IFEELUNUSUAL:** Για να αποκτήσετε απεριόριστα πυρομαχικά.

• **QUICKSUCKITOUT:** Για να γίνετε άτρωτος στο δηλητήριο.



• **ILOVETHISGAMEWHOMADEIT:** Για να δείτε τα Credits του παιχνιδιού.

METAL FATIGUE

Για να μπορέσετε να ολοκληρώσετε τις μάχες των μεταλλικών τιτάνων, πιθανώς να χρειαστείτε τα παρακάτω cheats.

Προτού εισαγάγετε τους κωδικούς που σας προσφέρουμε, πατήστε το πλήκτρο <Y> (στο κυρίως παιχνίδι) κι έπειτα πληκτρολογήστε κάποιο από τα:



• **Lava:** Αποκτήστε άπειρα Meta-Joules.

• **Robots:** Αποκτήστε 3 Combots.

• **Panzer:** Αποκτήστε 20 Tanks.

• **Missiles:** Αποκτήστε 20 Missile Cars.

• **Time warp:** Αναγκάστε τα Hover Trucks να δουλεύουν ταχύτερα.

Επίσης, μπορείτε να δοκιμάσετε τα εξής δύο κολπάκια στο demo του παιχνιδιού:

• **Πιέστε το <F9>** για να εμφανιστεί ο πλήρης χάρτης για μερικά δευτερόλεπτα. Προσοχή, όμως,



καθώς για όσο χρόνο εμφανίζεται ο χάρτης, είστε ορατοί από τον αντίπαλο.

- **Πιέστε το <F11>** για να "παγώσετε" το health όλων των παικτών (συμπεριλαμβανομένων των αντιπάλων).

ROLLERCOASTER TYCOON

Μπορεί να έχουμε δώσει και στο παρελθόν cheats γι' αυτό το super διασκεδαστικό sim, αλλά δεν φταίμε εμείς αν ολοένα αυξάνονται τα κόλπα, αποκτώντας μάλιστα ιδιαίτερο ενδιαφέρον όσο περνάει ο καιρός. Λάβετε λοιπόν μία μακριά λίστα από νέα cheats και hints για το Rollercoaster Tycoon.

- **Πρόσβαση σε όλα τα σενάρια, τις διαδρομές και άπειρα λεφτά:**



Στο κεντρικό μενού κρατήστε πατημένο το <SHIFT> και πληκτρολογήστε "RST2". Στη συνέχεια πιέστε το <ENTER>. Αν όλα γίνουν σωστά, θα ακούσετε παλαμάκια, κάτι που σημαίνει ότι έχει ενεργοποιηθεί το cheat.

- **Απόκτηση όλων των facilities:**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <SHIFT> και <Z>

- **Απόκτηση όλων των rides:**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <ALT> και <Z>.

- **Απόκτηση όλων των shops:**

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε <CTRL> και <Z>.

Προσοχή, τα τρία προαναφερόμενα cheats μπορεί να μη λειτουργούν σε όλες τις versions του παιχνιδιού.

- **Κρατήστε τους επισκέπτες στο λούνα παρκ:**

Τοποθετήστε στην είσοδο του λούνα παρκ μία πινακίδα που να



γράφει "Do not enter". Με αυτόν τον τρόπο οι επισκέπτες θα παραμένουν εντός του πάρκου, θα ξοδεύουν χρήμα και θα ανεβαίνει συνεχώς το rating (τους ηλίθιους!).

- **Επιδιορθώστε αυτοστιγμεί τα χαλασμένα τρενάκια:**

Αν καταστραφεί ένα τρενάκι κάποιας διαδρομής, κάνετε pause, πιέστε δύο φορές το κόκκινο κουμπί και βρείτε από το pause. Το τρενάκι θα γίνει καλύτερο από ό,τι ήταν καινούριο!

- **Εξτρα χρήμα:**

Προσπαθήστε να προσελκύσετε όσο το δυνατόν περισσότερους επισκέπτες και βέβαια να αποκτήσετε αρκετά χρήματα μέχρι τον Μάρτιο του δεύτερου έτους. Στη συνέχεια κατεβάστε τα ρολά του μαγαζιού και περιμένετε για έναν ολόκληρο χρόνο. Μετά την παρέλευση του έτους, ένας άνδρας με μπλε κοστούμι θα εμφανιστεί και θα φανεί εξαιρετικά γενναιόδωρος μαζί σας ($1.000.000).

- **Προσλάβετε τον... Αϊνστάιν:**

Για να εκτινάξετε το research σας στα ύψη, βρείτε τον Guest #1 και ονομάστε τον "E=MC2". Επειτα μετονομάστε τον Guest #2 σε "E=MC3". Οι δυο τους θα συναντηθούν και θα αρχίσουν να συνομιλούν περί... θεωρίας της σχετικότητας. Οταν σας ζητήσουν να προσληφθούν ως research developers, δεχθείτε αμέσως. Με τη βοήθειά τους, μέσα σε έναν χρόνο θα έχετε αποκτήσει τις πιο νέες διαδρομές και ένα τσουβάλι λεφτά!

- **Αυξήστε το rating του λούνα παρκ σας:**

Αν και πιθανότατα επιλήψιμη η μέθοδος που ακολουθεί από ηθικής πλευράς, σίγουρα έχει αποτέλεσμα. Κρατήστε ψηλά το rating, απλώς... πνίγοντας τους δυσαρεστημένους επισκέπτες! (Κάνετε κλικ πάνω στον επισκέπτη και χρησιμοποιήστε το pincer icon για να τον ρίξετε στο νερό.)

- **Κοροϊδέψτε τους επισκέπτες σας (ή μάλλον το παιχνίδι):**

Αν βλέπετε να πέφτει η δημοτικότητα κάποιου rollercoaster του λούνα παρκ σας, αντικαταστήσετε ένα κομμάτι της πίστας με το... ίδιο. Ετσι, χωρίς να αλλάζετε το σχεδιασμό της διαδρομής, ουσιαστικά ξεγελάτε τους επισκέπτες, οι οποίοι ξαναβρίσκουν το ενδιαφέρον τους για τη συγκεκριμένη διαδρομή.

- **Αποκτήστε πρόσβαση στο Mega Park Utopia:**

Αν καταφέρετε με τον έναν ή τον άλλο τρόπο να ολοκληρώσετε όλα τα σενάρια του παιχνιδιού, θα αποκτήσετε πρόσβαση σε μία τεράστια κενή περιοχή για να τη διαμορφώσετε όπως εσείς θέλετε, χωρίς κανέναν περιορισμό και κανένα objective για να ολοκληρώσετε. Πραγματική ουτοπία!

SPACE EMPIRES 4

Ψιλοάγνωστο project χαμηλών προδιαγραφών, αλλά με εκπληκτικό βάθος, που απευθύνεται σε σκληροπυρηνικούς strategy gamers. Δεν είμαι σίγουρος αν θα υπήρχαν πολλοί από αυτούς που θα καταδέχονταν να χρησιμοποιήσουν cheats, αλλά εγώ τα δίνω, ούτως ή άλλως (γι' αυτούς που δυσκολεύονται κάπως περισσότερο).



- Στην Empire Status Screen κρατήστε πατημένο το <CTRL> και πληκτρολογήστε MONEY, για να αποκτήσετε 100.000 επιπλέον σε κάθε resourse.
- Στη Ship Report Screen κρατήστε πατημένο το <CTRL> και πληκτρολογήστε MOVEMENT, για να μεγιστοποιήσετε το movement του διαστημοπλοίου.
- Στη Ship Report Screen κρατήστε πατημένο το <CTRL> και πληκτρολογήστε REPAIR, για να επιδιορθώσετε το διαστημόπλοιο.

STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE (DEMO)

Κάθε νέο παιχνίδι της σειράς Star Trek ξεσηκώνει αμέσως το ενδιαφέρον των απανταχού trekkies. Σε αυτούς ακριβώς αφιερώνουμε τους παρακάτω κωδικούς, οι οποίοι όμως λειτουργούν με σιγουριά μόνο στο demo του παιχνιδιού.

Με τη γνωστή μέθοδο της κονσόλας (πατήστε το πλήκτρο "~"



για να ανοίξει, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού), εισάγετε τη φράση "sv_cheats 1" για να ενεργοποιηθεί το cheat mode. Από εκεί και πέρα πληκτρολογήστε οτιδήποτε από τα παρακάτω:

- **GOD:** Για να γίνετε άτρωτος.
- **NOCLIP:** Για να περνάτε ελεύθερα μέσα από τους τοίχους.



• **GIVE X:** Για να αποκτήσετε το αντικείμενο X. Οπου X οτιδήποτε από τα ακόλουθα: Phaser, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD, Tricorder, Health, Ammo, All.

VIETNAM: BLACK OPS

Ενα first person shooter που απευθύνεται σε πολύ συγκεκριμένο κοινό, καθώς δεν προσφέρει τίποτε νεότερο στον κόσμο των action παιχνιδιών. Οσοι διαθέτουν τον τίτλο αυτό, μάλλον θα εκτιμήσουν τις βοήθειες που παραθέτουμε στη συνέχεια.



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πιέστε το πλήκτρο <T> για να εμφανιστεί η κονσόλα διαλόγου. Εκεί εισάγετε τα cheats που ακολουθούν:

• **god:** Για να μπείτε σε God mode.
• **weapons:** Για να αποκτήσετε όλον τον οπλισμό.
• **ammo:** Για να αναπληρώσετε τα πυρομαχικά σας.
• **noclip:** Για να περνάτε ελεύθερα από εμπόδια και τοίχους.
• **removeai:** Για να εξαφανιστούν οι αντίπαλοί σας.
• **easy:** Για να μπείτε στο easy mode του παιχνιδιού.
• **normal:** Για να μπείτε στο normal mode του παιχνιδιού.
• **hard:** Για να μπείτε στο hard mode του παιχνιδιού (για τους σκληρούς και απαιτητικούς).

PC

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 10 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
688(I) HUNTER-KILLER	120
AGE OF RIFLES	118
AIRLINE TYCOON	119
ALIEN NATIONS	122
ALIENS vs PREDATOR	124, 125
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST	124
BEETLE CRAZY CUP	123
BUSINESS TYCOON	125
CARNIVORES	113
CODENAME EAGLE	121
DAGGERFALL	124
DAIKATANA	124
DAMAGE INC.	118
DEMOLITION RACER	123
DEUS EX	126
DIE HARD TRILOGY 2	121
DISCIPLES: SACRED LANDS	120
DOGS OF WAR	126
DRAGONSFIRE: WELL OF SOUL	118
EARTH 2150	123
EARTHWORM JIM 3D	121
EMERGENCY - FIGHTERS FOR LIFE	121
EXPENDABLE	121
F22 LIGHTNING 3	122
FIFA 2000	124
FINAL FANTASY VIII	125
FLYING HEROES	126
GANGSTERS	120
GORKY 17	120
GROUND CONTROL	126
HARD TRUCK 2	125
HEAVY GEAR II	123
HOMEWORLD	123
HUNT FOR THE RED BARON (DEMO)	124
HYPE, THE TIME QUEST	120
ICEWIND DALE	126
IMPERIUM GALACTICA II: ALLIANCES	124
INTERSTATE '82	119
KINGPIN	120
LE MANS 24 HOURS	118
LUCKY LUKE	123
MAJESTY	122
MAYDAY	125
MDK 2	126
MEAT PUPPET	119
MECH COMMANDER GOLD	118
MESSIAH	121, 122
MIDTOWN MADNESS	125

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
MIGHT & MAGIC VII	123
MOB RULE	119
MOTO RACER 2	123
MOTOCROSS MADNESS 2	126
NBA INSIDE DRIVE 2000	121
NEED FOR SPEED 5: PORSCHE 2000	123, 125
NOX	119
ODT: ESCAPE OR DIE TRYING	121
OUTCAST	123
PANZER GENERAL IIID ASSAULT	120
PLANESCAPE: TORMENT	119, 121
PRINCE OF PERSIA 3D	125
RALLY CHAMPIONSHIP 2000	118
RAYMAN 2	120
RAYMAN FOREVER	118
RECOIL	119
RISK 2	124
ROLLERCOASTER TYCOON	119
SEPTERRA CORE	118
SHOGUN: TOTAL WAR	126
SINISTAR UNLEASHED	120
SOLDIER OF FORTUNE	121
SOUTH PARK RALLY	122
SPEED BUSTERS	122
STAR TREK: ARMADA	122, 123
STAR WARS: DROID WORKS	125
STAR WARS: FORCE COMMANDER	122
STAR WARS: ROGUE SQUADRON	125
STARLANCER	123
SUBMARINE TITANS (DEMO)	118
SUPERBIKE 2000	124
SUPREME SNOWBOARDING	120
TACHYON: THE FRINGE	124
TEST DRIVE 6	118
THANDOR	126
THIEF 2: THE METAL AGE	121
THIEF GOLD	118
TOM CLANSY'S SSN	121
TOTAL ANNIHILATION:	
KINGDOMS	122
TRICK STYLE	122
ULTIMA IX: ASCENSION	119
VAMPIRE: THE MASQUERADE	126
WARGAMES	119
WARHAMMER 40K: CHAOS GATE	120
WARLORDS: BATTLECRY	126
WARZONE 2100	122
WET ATTACK	124
WILD METAL COUNTRY	125

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

• Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".

• Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε το οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".

• Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου να φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...

• Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τα παιχνίδια του χρόνου πάνω στη Γη, στον πλανήτη μας: Ταξιδεύεις με αεροπλάνο δυτικά και χάνεις χρόνο -περίπου δύο ώρες- μέχρι τη Νότια Αμερική, ταξιδεύεις ανατολικά και κερδίζεις περίπου τον ίδιο χρόνο. Ετσι και ο ήρωας του Ιουλίου Βερν στο περίφημο βιβλίο του "Ο γύρος του κόσμου σε 80 ημέρες" επέστρεψε μία ημέρα νωρίτερα από τη μέρα του στοιχήματος, χωρίς να το συνειδητοποιήσει. Εσείς διαβάζετε αυτό το άρθρο αρχές Σεπτέμβρη και εγώ το γράφω στις 25 Ιουλίου, ακριβώς 30 ώρες προτού πετάξω προς την Ανατολή. Εχετε σκεφθεί ποτέ πώς είναι να γράφετε για χρόνο που δεν έχει ακόμη έρθει;

ULTIMA 9 ASCENSION

Συνεχίζουμε από εκεί όπου είχαμε μείνει στο προηγούμενο τεύχος, από το Hythloth Dungeon.

Εγραφα ότι, περνώντας τις κολόνες με τη σωστή σειρά, φτάνεις στο πράσινο pedestal που έχει στα αριστερά και τα δεξιά του δύο στρόφιγγες. Γυρνώντας τις στρόφιγγες ανοίγεις δύο κλειστές portcullis (με την αριστερή -όπως κοιτάς- ανοίγεις την portcullis που είναι σε αυτό το δωμάτιο, με τη δεξιά -πάλι όπως κοιτάς- ανοίγεις μία άλλη που είναι παρακάτω). Τώρα τοποθέτησε το πράσινο αγαλματίδιο επάνω στο πράσινο pedestal που βρίσκεται εκεί, ώστε να ανοίξεις μία άλλη portcullis προς το τέλος αυτού του Dungeon. Αυτή είναι η ΠΡΩΤΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις. Αφού κάνεις όλα τα προαναφερθέντα, πέσε στο νερό, κολύμπησε μέχρι την πλατφόρμα στην οποία μπήκες για πρώτη φορά, ανέβα τα σκαλιά (για το πρώτο πρέπει να πατήσεις το πλήκτρο "C" για να ανεβείς σε αυτό) και πήδηξε στη διπλανή πλατφόρμα, επάνω στην οποία βρίσκεται η portcullis του δωματίου που λίγο πριν άνοιξες. Μπες μέσα, σκότωσε τις δύο αράχνες και άνοιξε το σεντούκι που υπάρχει εκεί. Πάρε από αυτό τα potions και τα χρήματα. Βγες έξω από την άλλη μεριά από αυτήν από την οποία μπήκες και πήγαινε στην πρώτη διασταύρωση που θα συναντήσεις. Στρίψε δεξιά και μπες σε ένα δωμάτιο που στη μέση έχει νερό. Σκότωσε τους δύο ποντικούς που θα συναντήσεις εδώ και πρόσεξε ότι στη δεξιά μεριά του δωματίου υπάρχει ένα σεντούκι. Πάρε από αυτό το μπλε αγαλματίδιο (blue statue key), καθώς και τα υπόλοιπα αντικείμενα που θα βρεις (χρήματα, potions). Τώρα γύρνα πίσω στη διασταύρωση στην οποία προηγουμένως έστριψες δεξιά για να έρθεις εδώ και, όπως τώρα πια φτάνεις σε αυτήν, στρίψε για άλλη μία φορά δεξιά.



Αδιάψευστη μαρτυρία Νο 1. Εδώ είναι ανοιχτή η κάτω portcullis στο κρυφό τμήμα του dungeon αυτού. Φαίνεται και μία στρόφιγγα.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Στο σημείο αυτό διαπίστωσα το εξής bug που νομίζω ότι δεν έχει καταγραφεί από άλλον μέχρι τώρα: Για να ξαναπαίξω αυτό το dungeon φόρτωσα κάποια από τα παλιά μου saves. Παρατήρησα, λοιπόν, ότι είχα ενεργοποιημένο το spell Light, το οποίο μου είχε καταναλώσει σχεδόν όλο το mana. Επιχειρώ να το απενεργοποιήσω (αυτό γίνεται κάνοντας ξανά κλικ στο αντίστοιχο spell του βιβλίου σου) και βλέπω ότι όλα τα spells -εκτός από τα λεγόμενα linears- είχαν εξαφανιστεί. Δεν φαινόταν πουθενά η γραφική απεικόνισή τους που κανονικά έπρεπε να υπάρχει και η οποία καταγράφεται στο βιβλίο σου με τα ξόρκια (spells) όταν μαθαίνεις ένα spell. Εκλεισα το βιβλίο παραξενεμένος, διότι δεν χωρούσε το μυαλό μου το ότι δεν είχα μάθει κανένα spell. Προσπαθούσα να καταλάβω τι συνέβαινε, να θυμηθώ τι είχα κάνει. Κανονικά έπρεπε να είχα σχεδόν όλα τα spells του πρώτου κύκλου, εκτός από το Create Reagents. Ξανανοίγω το βιβλίο, και πάλι τίποτα. Και όμως, η φωτιά που παράγει το spell Light "έκαιγε" επάνω από το κεφάλι μου και συνέχιζε να "τρώει" mana. Παράξενα πράγματα! Ενστικτωδώς κάνω κλικ επάνω στο KENO ICON του spell Light. Και ο μεγάλος μάγος των bugs του παιχνιδιού έκανε το θαύμα του: Το spell απενεργοποιήθηκε και μόλις ξανάνοιξα το βιβλίο όλα τα icons των spells του πρώτου κύκλου που



Αδιάψευστη μαρτυρία Νο 2. Η φωτογραφία δείχνει την πάνω portcullis, στο κρυφό τμήμα του dungeon αυτού, τη στιγμή που ανοίγει.

είχα μάθει υπήρχαν κανονικά στη θέση τους, είχαν εμφανιστεί ως διά μαγείας από το πουθενά! Τώρα μη με ρωτήσετε τι συνέβη και χάθηκαν τα γραφικά εικονίδια που δείχνουν ποια spells έχεις μάθει. Μάλλον αυτό το καταραμένο φάντασμα που έχει φωλιάσει στον υπολογιστή μου, και το οποίο δεν μπορώ να εντοπίσω με τίποτα, φταίει.

Ας επανέλθουμε στο παιχνίδι, όμως. Γράψαμε ότι στρίβεις δεξιά στη διασταύρωση. Προχώρα μέχρι να συναντήσεις την επόμενη διασταύρωση. Εδώ στρίβεις δεξιά και μπαίνεις στο δωμάτιο που είναι μπροστά σου, αφού κόψεις τους ιστούς από την πόρτα. Στο κέντρο του δωματίου υπάρχει ένα κόκκινο pedestal. Σκοτώνεις τους δύο αρουραίους που συναντάς και μαζεύεις πρώτα όλα τα χρήσιμα αντικείμενα που είναι συγκεντρωμένα στο δωμάτιο. Στη βορειοδυτική γωνία (η πυξίδα θα δείχνει περίπου ανάμεσα στα N και W) θα βρεις το scroll Light Heal. Τοποθέτησε το κόκκινο αγαλματίδιο επάνω στο κόκκινο pedestal και θα δεις ένα βίντεο που δείχνει ότι μία άλλη portcullis, η οποία είναι προς το τέλος του dungeon και την οποία δεν μπορείς να δεις κανονικά, ανοίγει. Αυτή είναι η ΔΕΥΤΕΡΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις. Φύγε από την έξοδο που είναι απέναντι από εκείνη από την οποία μπήκες και στην κάθετη διασταύρωση που θα συναντήσεις στρίψε δεξιά. Στο δωμάτιο αυτό, στη μέση του οποίου υπάρχει νερό και γύρω γύρω ένα πεζούλι, στρίψε αμέσως δεξιά και σκότωσε τον αρουραίο που θα σου επιτεθεί. Παρατήρησε ότι μπροστά σου -όπως πρέπει να κοιτάς τώρα- υπάρχει μία στρόφιγγα. Επίσης, παρατήρησε ότι γυρνώντας τη χαμηλώνει για λίγο η στάθμη του νερού που υπάρχει στο δωμάτιο και ότι κάτω υπάρχει ένα κίτρινο αγαλματίδιο. Περίμενε να ανέβει η στάθμη του νερού, γύρνα για ακόμη μία φορά τη στρόφιγγα και γρήγορα κατέβα, πάρε το κίτρινο αγαλματίδιο και σκαρφάλωσε πίσω από την κατηφορική πλατφόρμα που είναι σχεδόν δίπλα στη στρόφιγγα. Τώρα γύρνα προς τα πίσω


Βρίσκοντας το μπλε αγαλματίδιο.

και πήγαινε όλο ευθεία (περνώντας, δηλαδή, το σημείο από το οποίο μπήκες εδώ). Κόβε με το σπαθί σου τους ιστούς των αραχνών, όπου αυτό είναι αναγκαίο, για να προχωρήσεις και στην πρώτη διασταύρωση που θα συναντήσεις σταμάτησε. Παρατήρησε ότι στο νότιο δωμάτιο υπάρχει ένας binding circle, όπου μπορείς να μάθεις κάποια spells, αν φυσικά έχεις τα κατάλληλα scrolls και τα αντίστοιχα συστατικά (reagents). Στο βόρειο δωμάτιο υπάρχει ένα σιντριβάνι και ένα μπλε pedestal (σε εμένα από μακριά δείχνει πράσινο!). Το σιντριβάνι δεν κάνει τίποτα, γι' αυτό αγνόησέ το. Στο μπλε pedestal τοποθέτησε το μπλε αγαλματίδιο και θα δεις ένα βίντεο, στο οποίο μία άλλη portcullis -που είναι προς το τέλος του dungeon και δεν μπορείς να τη δεις κανονικά- ανοίγει. Αυτή είναι η ΤΡΙΤΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις ή η δεύτερη, αν μετρηθούν από τη μεριά που τις συναντάς. Φύγε από το δωμάτιο αυτό και στη διασταύρωση (απέναντι είναι το δωμάτιο με το binding circle) στρίψε δεξιά. Ακολούθησε το διάδρομο μέχρι να βρεις μία είσοδο. Πριν να μπεις κάνε save. Τοποθέτησε τον εαυτό σου έτσι ώστε να βλέπεις από την είσοδο και παρατήρησε ότι σε περιμένει ένας Wyrmguard. Πρόσεξε, διότι δεν πρόκειται για σύντροφό σου, επομένως πρέπει να τον πολεμήσεις μέχρι τέλους. Οπλίσου με το σπαθί σου και μπες. Αφού τον σκοτώσεις (δεν είναι τίποτα το δύσκολο), κάνε πάλι save. Παρατήρησε ότι μέσα στα νερά, μπροστά σου, κυκλοφορούν predatory fishes. Πρέπει να είσαι γρήγορος. Αν έχεις ένα τόξο, μπορείς να δοκιμάσεις να σκοτώσεις μερικά από αυτά ενώ στέκεσαι επάνω στις πλατφόρμες, καθώς θα κολυμπούν μπροστά σου.

Πέσε στο νερό (χωρίς να κρατάς το όπλο σου) και κολύμπησε πολύ γρήγορα μέχρι την επόμενη πλατφόρμα. Με το πλήκτρο "C" (climb - σκαρφάλωσε) ανέβα. Προχώρησε μέχρι την άλλη άκρη της, κάνε πάλι save. Ξαναπέσε στο νερό και πάλι πολύ γρήγορα κολύμπησε στην επόμενη (δεύτερη κατά σειρά) πλατφόρμα. Με το πλήκτρο "C" ανέβα επάνω της. Προχώρησε μέχρι την άλλη άκρη της και πέσε πάλι στο νερό. Κολύμπησε πολύ γρήγορα στην επόμενη πλατφόρμα (τρίτη κατά σειρά). Με το πλήκτρο "C" ανέβα επάνω της και θα δεις μπροστά τη βάση του Dark Column της περιοχής. Μπροστά σου είναι άλλη μία, η τελευταία πλατφόρμα. Πέσε στο νερό, κολύμπησε γρήγορα προς αυτήν και πατώντας το πλήκτρο "C" ανέβα επάνω της. Κάνε πάλι save. Η είσοδος της βάσης της Dark Column είναι κάτω από το νερό και από την άλλη μεριά από αυτή που βλέπεις. Βάλε μερικά κίτρινα φίλτρα (yellow healing potions) στο ζωνάρι σου για κάθε ενδεχόμενο και πέσε στο νερό. Κολύμπησε στην άλλη μεριά της Dark Column. Προσπάθησε να αποφύγεις τα predatory fishes, αλλιώς πίνε από τα healing potions για να αναπληρώνεις την ενέργειά σου. Οταν φτάσεις στην άλλη μεριά της Dark Column, βούτηξε και μπες στο άνοιγμα που βρίσκεται στη βάση της. Προχώρησε και θα μπορείς να αναπνέεις κανονικά. Πάρε το GLYPH OF HUMILITY που βλέπεις μπροστά σου. Τώρα ξαναπέσε στο νερό και κολύμπησε στην επιφάνεια.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ: Μερικές φορές σε ακολουθεί μέσα στο τούνελ ένα predatory fish, το οποίο σου φρά-


Χαμηλώνοντας τα νερά στο δωμάτιο αυτό, αποκαλύπτεις διαγώνια και στο έδαφος μία άλλη έξοδο.

ζει την έξοδο. Πρέπει να το σκοτώσεις πρώτα με ένα τόξο (ή όπως αλλιώς μπορείς) και μετά να πέσεις στο νερό.

Γρήγορα κολύμπησε στην άλλη μεριά της Dark Column και ανέβα επάνω στην πρώτη πλατφόρμα που συναντάς. Κάνε save και ακολουθώντας την αντίστροφη πορεία φτάσε μέχρι την έξοδο αυτού του δωματίου. Μπες στο τούνελ, προχώρησε, στρίψε στη γωνία, πέρνα την πρώτη διασταύρωση και, μόλις δεις το επόμενο στενό στα αριστερά σου, σταμάτησε. Γύρνα, ώστε να κοιτάς νότια, και... σκέψου για λίγο.

Μέχρι τώρα έχουμε βρει και τα τέσσερα έγχρωμα αγαλματίδια και έχουμε τοποθετήσει στα αντίστοιχα pedestals τα τρία από αυτά. Εχουμε επίσης πάρει και το Glyph of Humility. Τι μας μένει; Να βάλουμε το τελευταίο (κίτρινο) αγαλματίδιο στο αντίστοιχο pedestal. Πού έχουμε δει ένα κίτρινο pedestal; Στο δωματιάκι στο οποίο ανεβαίνεις με το ασανσέρ, επάνω από εκεί όπου βρήκαμε τις swamp boots.

Πρέπει, λοιπόν, να πάμε στο δωμάτιο με το ασανσέρ στην αρχή περίπου αυτού του dungeon. Οπως έχεις στρίψει και κοιτάς νότια, προχώρησε ευθεία, πέρνα το δωμάτιο στο οποίο τοποθέτησες το κόκκινο αγαλματίδιο, προχώρησε και πέρνα την πρώτη διασταύρωση που συναντάς ευθεία. Στη δεύτερη διασταύρωση στρίψε δεξιά. Προχώρησε μέχρι το δωμάτιο με το μολυσμένο νερό και το ασανσέρ με τις αλυσίδες στο κέντρο του, κολύμπησε μέχρι το ασανσέρ και ανέβα σε αυτό πατώντας το πλήκτρο "C". Το ασανσέρ-πλατφόρμα θα σε ανεβάσει επάνω. Εδώ βάλε το κίτρινο (και τελευταίο) αγαλματίδιο στο κίτρινο pedestal και θα δεις ένα βίντεο, στο οποίο μία άλλη portcullis -που είναι προς το τέλος του dungeon και δεν μπορείς να τη δεις κανονικά- ανοίγει. Αυτή είναι η ΤΕΤΑΡΤΗ από το τέλος portcullis που ανοίγεις ή η ΠΡΩΤΗ, αν μετρηθούν από τη μεριά που θα τις συναντήσεις.


Βρίσκοντας το μωβ αγαλματίδιο στο διαφανές τμήμα του dungeon.

Ανέβα πάλι στο ασανσέρ για να κατέβεις και πέσε στο νερό. Κολύμπησε προς την έξοδο του δωματίου. Ακολούθησε το τούνελ μέχρι την πρώτη διασταύρωση. Σε αυτήν στρίψε αριστερά. Προχώρησε ευθεία, πέρνα την επόμενη διασταύρωση συνεχίζοντας ευθεία, διέσχισε το δωμάτιο όπου τοποθέτησες το κόκκινο αγαλματίδιο και συνέχισε μέχρι να βρεις τον κάθετο δρόμο μπροστά σου. Στρίψε δεξιά και ξαναμπές στο δωμάτιο μέσα στο οποίο γυρνώντας τη στρόφιγγα χαμήλωσες τη στάθμη του νερού και βρήκες το κίτρινο αγαλματίδιο. Γύρισε για ακόμη μία φορά τη στρόφιγγα και παρατήρησε ότι, όταν χαμηλώνει η στάθμη του νερού στην άλλη άκρη της διαγωνίου από αυτήν στην οποία είσαι, φαίνεται στον τοίχο χαμηλά ένα άνοιγμα. Οταν χαμηλώσει η στάθμη (εν ανάγκη στρίψε για ακόμη μία φορά τη στρόφιγγα), μπες στην είσοδο που βλέπεις. Μπες στο τούνελ και προχώρησε μέχρι να βρεις το πρώτο άνοιγμα στα ΑΡΙΣΤΕΡΑ σου όπως προχωράς. (Υπάρχει και άλλη μία είσοδος γι' αυτό το τούνελ, πολύ πιο απλή, αλλά αυτή την αφήνω να τη βρείτε εσείς, μια και είναι προφανής.) Μπες στο καινούριο άνοιγμα και προχώρησε στο εσωτερικό του τούνελ. Κοιτώντας ψηλά, καθώς θα διασχίζεις το τούνελ, θα δεις υψωμένες portcullis. Είναι αυτές ακριβώς που σήκωνες όταν έβαζες τα τέσσερα έγχρωμα αγαλματίδια στα αντίστοιχα pedestals. Στο τέλος του, το τούνελ θα σε περάσει σε ένα νέο τμήμα του dungeon, του οποίου το κάτω μέρος των τοίχων είναι σαν διαφανές (εκπληκτική σύλληψη και εκτέλεση). Στο πρώτο κάθετο τούνελ που συναντάς στρίψε δεξιά και στη γωνία αριστερά. Στο πρώτο μονοπάτι που θα δεις δεξιά σου στρίψε και μπες μέσα. Προχώρησε στο δωμάτιο που βλέπεις μπροστά σου. Σκότωσε τον αρουραίο και από το σεντούκι πάρε το μωβ αγαλματίδιο. Βγες από τη δεξιά μεριά του δωματίου όπως κοιτάς το σεντούκι, στρίψε αριστερά και μετά πάλι αριστερά και σκότωσε τον άλλο αρουραίο που είναι εδώ. Στη μικρή διασταύρωση που συναντάς στρίψε αριστερά και κοίτα στο πάτωμα. Από το διαφανή τοίχο βλέπεις το σεντούκι που άνοιξες λίγο πριν. Στο έδαφος, στη γωνία του τοίχου με το πάτωμα, είναι ένα gold key. Πάρ' το και κάνε το γύρο μέχρι να ξαναφτάσεις στο δωμάτιο με το σεντούκι που άνοιξες λίγο πριν. Φύγε από την έξοδο που είναι ακριβώς απέναντι από το σεντούκι και στρίψε δεξιά στο κάθετο τούνελ που συναντάς. Στη γωνία στρίψε αριστερά και στη διασταύρωση δεξιά (αριστερά είναι μία κλειστή portcullis). Προχώρησε και μπες στο δωμάτιο όπου βρίσκεται ένα πολύ μεγάλο σεντούκι. Ανοιξέ το με το χρυσό κλειδί που βρήκες λίγο πριν, σκότωσε τον αρουραίο που θα σου επιτεθεί από πίσω και παρατήρησε ότι μέσα στο σεντούκι είναι ένα βίντσι, ενώ στην αριστερή άκρη του καθώς κοιτάς υπάρχει ένας μοχλός. Μετακίνησέ τον και θα ανοίξει η portcullis πίσω σου. Γύρνα και πήγαινε σε αυτήν. Τα βασικά βάσανά σου τελείωσαν. Στο σημείο αυτό κάνε οπωσδήποτε save.


Βγαίνοντας -επιτέλους- έξω από το dungeon αυτό.

Στο πρώτο δωμάτιο που θα συναντήσεις στα αριστερά σου υπάρχει μία teleport. Οσοι θέλουν να φύγουν από το dungeon αυτό δεν έχουν παρά να ανεβούν επάνω της. Θα τηλεμεταφερθούν σε ένα μικρό δωματιάκι μπροστά στο οποίο θα υπάρχει νερό. Βούτηξε σε αυτό, κολύμπησε στο βυθό του, μόλις φτάσεις κάτω στο τούνελ στρίψε ανάποδα, μια και μπροστά σου είναι μία κλειστή portcullis, στη γωνία





Αντιμετωπίζοντας τον Wyrnguard.

στρίψε δεξιά και προχώρησε ελάχιστα (στο επόμενο μικρό τμήμα). Κοιτώντας επάνω θα δεις ένα άνοιγμα. Κολύμπησε σε αυτό και ανέβα στην επιφάνεια του νερού. Βγες στην αμμώδη ακτή και πάτα τα πλήκτρα CTRL + M για να δεις πού βρίσκεσαι και πώς θα φύγεις από εδώ. (Είσαι πίσω στο νησί New Magincia.)

Ας ξαναγυρίσουμε, όμως, στο dungeon, στο σημείο όπου πήρες την τηλεμεταφορά. Το dungeon κανονικά δεν τελειώνει εδώ. Εχει ένα δεύτερο και εξαιρετικά δύσκολο κομμάτι. Αντί, λοιπόν, να ανέβεις στην teleport, μπορείς να δοκιμάσεις τα εξής: Στο ίδιο δωμάτιο με την teleport υπάρχει μία στρόφιγγα. Γυρνώντας τη θα πέσει νερό μέσα στο δωμάτιο και, όταν αυτό σταματήσει, στο πάτωμα θα δεις ακόμη ένα κλειδί. Πάρε το. Εξερεύνησε το υπόλοιπο dungeon. Εχει ακόμη δύο δωμάτια. Το ένα είναι άδειο, ενώ το άλλο έχει ακόμη ένα pedestal. Στην άκρη του τούνελ, εκεί που είναι σχεδόν προφανές ότι ο τοίχος είναι χτιστός, στα δεξιά υπάρχει ένα κιβωτιάκι. Το πρόγραμμα το αναφέρει ως chest, ενώ θα έπρεπε να αναφέρει ως box. Τέλος πάντων. Ανοιξέ το με το κλειδί που βρήκες λίγο πριν. Βλέπεις έναν μοχλό. Μετακίνησέ τον και ο τοίχος θα εξαφανιστεί αποκαλύπτοντας ένα καινούριο τμήμα των τούνελ. Εδώ μέσα θα βρεις δύο κλειστές portcullis. Αυτό το τμήμα του dungeon δεν έχει κάτι που θα χρειαστεί οποσδήποτε ο χρήστης για να τελειώσει το παιχνίδι. Γι' αυτό ακριβώς και οι δημιουργοί του έβαλαν εδώ την teleport, ώστε όσοι θέλουν να μπορούν να φύγουν και οι τολμηροί να προσπαθήσουν να συνεχίσουν. Σε αυτό το δεύτερο τμήμα του dungeon υπάρχουν άλλα τέσσερα αγαλματίδια που πρέπει να βρεις (ήδη έχουμε πάρει ένα μωβ) και τέσσερα αντίστοιχα pedestals για να τα τοποθετήσεις (ήδη έχουμε βρει ένα). Εδώ βρίσκονται και οι πιο δύσκολοι γρίφοι του παιχνιδιού.

Εγώ βρήκα μεν το νέο αυτό κομμάτι, αλλά όσο και να προσπάθησα δεν μπόρεσα να το περάσω. Ξέρω, έχω καταλάβει -έτσι πιστεύω τουλάχιστον- τι πρέπει να κάνω, αλλά δεν μπορώ να το περάσω. Είναι πάνω από τις δυνάμεις μου. Ισως κάποιοι από εσάς τα καταφέρουν.

Γιατί δεν μπορώ να τελειώσω το συγκεκριμένο κομμάτι; Διαβάστε τι γρίφους περιλαμβάνει: Αν προσέξεις καλά θα βρεις μέσα σε αυτό οκτώ μικρές στρόφιγγες. Κινώντας καθεμία παράγεται χρώμα. Πρέπει, λοιπόν, να κινήσεις τις τέσσερις που είναι στο κάτω μισό μέρος (αν έχω καταλάβει σωστά), ώστε να παραχθεί το ίδιο χρώμα για να ανοίξει η κάτω portcullis, και τις τέσσερις που είναι στο άλλο μισό, ώστε να δώσουν και αυτές ίδιο - αλλά διαφορετικό με το προηγούμενο- χρώμα και έτσι να ανοίξει και η πάνω portcullis! Πανικός, δηλαδή...

Φαίνεται ότι δεν είμαι κατάλληλος ούτε για μουσικούς ούτε -από ό,τι φαίνεται- για χρωματικούς γρίφους. Ετσι μένω κολλημένος εδώ όσο και αν έχω προσπαθήσει να ξεφύγω. Αν κάποιος από εσάς μπορέσει να ανοίξει αυτές τις δύο portcullis, ας επικοινωνήσει μαζί μου είτε μέσω του περιοδικού είτε μέσω e-mail στην address shodan@otenet.gr

Τελεία και παύλα, που λένε.

ΣΗΜΕΙΩΣΗ ΤΗΣ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑΣ ΣΤΙΓΜΗΣ

Ενώ είχα τελειώσει το άρθρο και ξανάπαιζα το dungeon για να τραβήξω τις φωτογραφίες που θα έμπαιναν στο περιοδικό, κατάφερα να ανοίξω τις δύο portcullis. Τελικά, είναι πολύ πιο απλό από ό,τι αρχικά πίστευα: Κάθε τετράδα στροφίγγων πρέπει να γυριστεί με τη σωστή σειρά. Αν γίνει λάθος, όλη η τετράδα κάνει reset. Ετσι, με το trial & error δεν αργεί να βρεθεί η σωστή σειρά. Εφτιαξα ένα σχεδιάγραμμα, αλλά λόγω έλλειψης χρόνου θα το δείτε στο επόμενο τεύχος. Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα τον άλλον μήνα.

Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο λεκανοπέδιο, καλό είναι να βάζετε μέσα στο γράμμα και το τηλέφωνό σας - εφόσον έχετε, φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις, διότι δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο στο οποίο έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθάμε. PC



Βρίσκοντας το Light Heal scroll.

DIABLO 2
Σατανικές σκέψεις!

Οταν πρωτοείδα το single mode του Diablo 2, δεν πίστευα στα μάτια μου. Οι δημιουργοί του παιχνιδιού υιοθέτησαν τη λογική του save system που είχε το multiplayer mode του Diablo 1 (το single player mode, ως γνωστόν, είχε κανονικό save system), τόσο στο multiplayer mode του Diablo 2 όσο και στο single mode του παιχνιδιού αυτού.



Για να είμαι όμως και, τυπικά, δίκαιος, οφείλω να παραθέσω τη λογική που επικράτησε (πιστέψτε με, όχι αβασάνιστα) στους δημιουργούς του παιχνιδιού, η οποία τελικά οδήγησε στην κατάργηση του save system στο single player mode.

Τι σκέφθηκαν, λοιπόν, οι δημιουργοί σχετικά με το σύστημα των saves; Παρακολουθώντας τα σχετικά fora του Diablo 1, τόσο στο Battle.net όσο και στα διάφορα fan sites, κατέληξαν στο συμπέρασμα ότι το multiplayer mode του Diablo 1 προκαλούσε μεγαλύτερη ένταση στους παίκτες απ' ό,τι το single player. Γιατί συνέβαινε αυτό;

Πρέπει να παραδεχτούμε ότι το "κοινό" save system που έχουν υιοθετήσει σχεδόν όλα τα παιχνίδια, επιτρέποντας στο χρήστη να σώζει όποτε θέλει, του αφαιρεί την αίσθηση της αναμέτρησης που συνήθως υπάρχει πριν από το φινάλε ενός τέτοιου παιχνιδιού. Τι κάνει ένας χρήστης (π.χ. εγώ) σε μια τέτοια περίπτωση; Σώζει συνέχεια τη θέση του έπειτα από κάθε 2-3 καλά κτυπήματα που δίνει στον εχθρό του. Αν σκοτωθεί, φορτώνει ένα προηγούμενο save και συνεχίζει ή αν ακόμη δει ότι η μάχη δεν εξελίσσεται όπως λογάριαζε (π.χ. έχει κάνει καμιά 10αριά fireball spells μέχρι που τελικά συνειδητοποιεί ότι ο αντίπαλος είναι απρόσβλητος από το spell αυτό, αλλά εν τω μεταξύ έχει χάσει όλο το mana), φορτώνει μία προηγούμενη θέση και δοκιμάζει κάτι άλλο. Είναι γεγονός ότι με το κλασικό σύστημα των saves δεν έχεις την αίσθηση μίας επικής μονομαχίας, μίας μονομαχίας μέχρι θανάτου, αφού το save στη συγκεκριμένη περίπτωση λειτουργεί περίπου ως cheat.

Οι δημιουργοί όμως του Diablo 2, κατά τη γνώμη μου, έφτασαν στο άλλο άκρο. Θα δεχόμουν, για παράδειγμα, να μη σε αφήνει το παιχνίδι να σώσεις κατά τη διάρκεια μίας μεγάλης μάχης στο τέλος κάθε πράξης. Ετσι, θα ήσουν υποχρεωμένος να αντιμετωπίσεις μια και έξω τον Mefisto, τον Diablo και τους άλλους σημαντικούς "κακούς" του παιχνιδιού. Αυτό θα το δεχόμουν, αντιλαμβανόμενος ως έναν βαθμό τη λογική τους. Από το σημείο αυτό όμως μέχρι το να μην μπορείς να κάνεις πουθενά save, έχουν τελείως άδικο. Δεν μπορεί να παίζεις ένα επίπεδο 3-4 ώρες και αν είναι ανάγκη να κλείσεις για οποιονδήποτε λόγο τον υπολογιστή σου, το πρόγραμμα να σου ζητάει συγγνώμη και να σου λέει ότι πρέπει να ξαναρχίσεις από το τελευταίο waypoint που έχεις επισκεφθεί. Επιπλέον πρέπει να ξανακαθαρίσεις τις περιοχές αυτές από τα τέρατα που εν τω μεταξύ έχουν ξαναγεννηθεί, για να φτάσεις ύστερα από 2-3 επίπεδα στο σημείο όπου ήσουν προηγουμένως. Και όχι μόνο αυτό, αλλά αν σου ξαναπαρουσιαστεί οποιοδήποτε πρόβλημα, τι να κάνουμε, φτου και από την αρχή! Τη συγκεκριμένη επιλογή τη θεωρώ καθαρή αδικία και τελικά κοροϊδία.



Εδώ γεννιέται ένα δεύτερο πρόβλημα που αφορά στον ειδικό Τύπο. Από τα αμερικανικά κυρίως περιοδικά, που έγραφαν κάθε τόσο "πήγαμε στα γραφεία της Blizzard και είδαμε το Diablo 2, και είναι φοβερό και κάνει και δείχνει" και "πάρτε 'αποκλειστικές' φωτογραφίες, πάρτε και συνεντεύξεις με τους δημιουργούς τους" και άλλα τέτοια, κανένα (το τονίζω με όλη μου τη δύναμη, ΜΑ ΚΑΝΕΝΑ) δεν είδε και δεν σχολίασε το πρόβλημα αυτό; Διότι δεν έχω δει σχεδόν κανέναν παίκτη που να μην έχει καυτηριάσει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο την παντελή έλλειψη του save.

Περίπου την ίδια εβδομάδα με το Diablo μου ήρθε ένα αντίτυπο του Vampire: The Masquerade - Redemption, χωρίς συνοδευτικό manual, το οποίο παρουσιάζουμε στο τεύχος αυτό. Φανταστείτε την έκπληξή μου όταν προσπαθούσα να βρω save και save δεν έβρισκα. Δεν το χωρούσε το μυαλό μου. Δύο σημαντικά παιχνίδια μέσα στον ίδιο μήνα, τα οποία και τα δύο δεν είχαν save σύστημα; Επαναλαμβάνω ότι δεν είχα το manual του

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

παιχνιδιού, για να διαβάσω έγκαιρα αυτό που βρήκα ψάχνοντας: δηλαδή το παιχνίδι είχε ένα ιδιόμορφο save system, το οποίο λειτουργούσε όταν έκανες κλικ στο σταυρό που υπήρχε στο δωμάτιό σου. Κάπως μειωνόταν το κακό, μια και έπρεπε να ξαναγυρνάς εδώ για να κάνεις save. Ωστόσο όταν πρωτόπαιξα στην αρχή για αρκετή ώρα το παιχνίδι και ήμουν μέσα στα mines, χρειάστηκε να φύγω για μια δουλειά. Ε, πάλι η ίδια ιστορία! Δεν μπορούσα να κάνω save, δεν προλάβαινα να γυρίσω στην πόλη, αναγκάστηκα να κλείσω το παιχνίδι και την επόμενη φορά να το ξαναρχίσω από την αρχή. Χάλια τα νεύρα μου δηλαδή. Ευτυχώς, όμως, η εταιρία που το κυκλοφόρησε έγκαιρα ενημέρωσε τον κόσμο μέσω Internet ότι αναγνωρίζει τη συγκεκριμένη επιλογή ως λάθος και ότι το πρώτο patch που ετοίμαζε θα διόρθωνε το πρόβλημα αυτό. Παλικαρίσια στάση, η οποία δεν μπορεί να μην επαινεθεί. Οντως το patch που κυκλοφόρησε έπειτα από λίγο καιρό πρόσθετε στο παιχνίδι μία κανονική save ρουτίνα, ανακουφίζοντας τους παίκτες του παιχνιδιού που έχουν πρόσβαση στο Internet.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να παραδεχτούμε ότι υπάρχει και μία άλλη κατηγορία παικτών, αυτοί που αγοράζουν μεν το παιχνίδι, αλλά δεν έχουν πρόσβαση στο Internet. Πού θα βρουν αυτοί τα patches που χρειάζονται; Διότι, ας μην κοροϊδευόμαστε, για κάθε σημαντικό παιχνίδι που κυκλοφορεί, έπειτα από λίγες μέρες ακολουθεί ένα patch, γεγονός που σημαίνει ότι όλα αυτά τα παιχνίδια δεν έχουν περάσει από τα σωστά quality tests. Η μόνη διέξοδος είναι τα περιοδικά του ειδικού Τύπου, όπως το "PC Master", των οποίων τα συνοδευτικά CDs περιλαμβάνουν πάντα τα τελευταία patches για τα παιχνίδια που κυκλοφορούν. Τώρα αν κάποιος δεν θέλει να αγοράσει κανένα περιοδικό, γιατί δεν είναι υποχρεωμένος, τότε δυστυχώς αυτός, ο απλός χρήστης, αντιμετωπίζει ένα τεράστιο πρόβλημα, με αποκλειστική ευθύνη των εταιριών που κυκλοφορούν τα συγκεκριμένα παιχνίδια.



Ας ξαναγυρίσουμε όμως στο θέμα μας. Η ιστορία αυτή με το save σύστημα με έκανε να σκεφθώ πόσο πολύ έχουν αλλάξει τα δεδομένα στο χώρο των παιχνιδιών για τους υπολογιστές στα χρόνια που εγώ ασχολούμαι με το χώρο, δηλαδή από το 1984-85 και μετά.

Τον παλιό, καλό καιρό των μικροϋπολογιστών (1980 - 1988), όταν στην Ευρώπη κυριαρχούσαν οι Spectrum 48K, ο Amstrad και ο Commodore 64, τα πράγματα ήταν πολύ απλά. Στα διαφορετικά είδη των computer games, καταρχήν, υπήρχαν τα λεγόμενα text (graphic) adventure games, τα οποία διακρίνονταν από τα εξής βασικά στοιχεία:

1. Διέθεταν -εξιστορούσαν- ένα σενάριο με εξέλιξη και πλοκή (μαζί με τα RPGs ήταν τα μοναδικά παιχνίδια που διέθεταν αυτά τα χαρακτηριστικά).

2. Στηρίζονταν στην ύπαρξη γρίφων, των οποίων η κύρια λειτουργία ήταν να προωθούν την ιστορία του παιχνιδιού. Υπήρχαν και μερικοί γρίφοι, που ήταν εκεί απλώς για να σου βάζουν εμπόδια, αλλά αυτοί ήταν δευτερεύοντες μέσα στο παιχνίδι.

3. Χειριζόσουν τον υπολογιστή ως μία ιδιόρρυθμη γραφομηχανή. Πληκτρολογούσες τις εντολές σου και το πρόγραμμα απαντούσε ανάλογα με τη δύναμη και την αξία του. Για παράδειγμα, τύπωνες την εντολή GO EAST και έβλεπες στην οθόνη το μήνυμα: "Προχωρείς με δυσκολία στο μονοπάτι που ανεβαίνει στο λόφο και φτάνεις στην άκρη ενός φαραγγιού. Η θέα από εδώ είναι πανοραμική και μπροστά σου βλέπεις μία κρεμαστή σχοινένια γέφυρα που ενώνει τις δύο πλευρές του φαραγγιού". Τύπωνες GO NORTH ή GO BRIDGE ή CROSS BRIDGE και γκρεμιζόσουν, αφού δεν είχες τυπώσει πρώτα την εντολή EXAMINE BRIDGE, ώστε το πρόγραμμα να σου πει ότι: "Εξετάζοντας προσεκτικά τη σχοινένια γέφυρα, παρατηρείς ότι τα σχοινιά που τη στηρίζουν είναι φαγωμένα και μάλλον δεν θα αντέξουν το βάρος σου". Σημειώστε ότι τότε τα text adventures στον Spectrum καταλάβαιναν δισύλλαβες εντολές, ενώ αργότερα η Infocom στην Αμερική και η Level 9 στην Αγγλία παρουσίασαν πολύ εξελιγμένους parsers που αναγνώριζουν εξαιρετικά σύνθετες εντολές, π.χ. GET THE NEWSPAPER AND PLACE IT UNDER THE DOOR.

4. Μπορούσες να κάνεις save σε οποιοδήποτε σημείο του παιχνιδιού ήθελες. Η λογική εδώ ήταν διπλή: Τα saves υπήρχαν διότι από τη μια δεν μπορούσες να τελειώσεις ένα text adventure σε λιγότερο από 3-4 μέρες, αν ήσουν expert, ή σε περίπου δέκα μέρες, αν ήσουν μέσος χρήστης. Οπότε κάτι έπρεπε να γίνει, αφού έπρεπε να κλείνεις τον υπολογιστή. Από την άλλη στα text adventures δεν υπήρχαν καθόλου action καταστάσεις. Με αυτή την έννοια δεν θεωρούνταν προβληματικό το να κάνεις ένα save, μια και δεν το χρησιμοποιούσες για να γλιτώσεις από έναν εχθρό που σε κυνηγούσε, αλλά λειτουργούσε καθαρά βοηθητικά στην προσπάθειά σου να τελειώσεις το παιχνίδι. Θυμάμαι χαρακτηριστικά ότι ένα text adventure game χρειάστηκα 6 μήνες για να το τελειώσω, γιατί είχα κολλήσει σε ένα σημείο προς το τέλος του παιχνιδιού. Κάθε τόσο μου ερχόταν μία φαεινή ιδέα, φόρτωνα το παιχνίδι, φόρτωνα και το save που είχα κρατήσει και δοκίμαζα τη συνήθως ατυχή ιδέα που μου είχε έρθει. Προσπαθούσα συνέχεια μέχρι που κάποτε βρήκα τη λύση και επιτέλους ξεκόλλησα και κατάφερα να το τελειώσω. (Ετσι, για την ιστορία, δεν είχα προσέξει ότι ένας χαρακτήρας φορούσε ένα αντικείμενο που το χρειαζόμουν και αν του το ζητούσα, θα μου το έδινε.)

Τα action games της εποχής, όμως, κινούνταν σε τελείως διαφορετική λογική. Καταρχήν, πρέπει να ξεχωρίσουμε τα λεγόμενα action games, από τα arcade games της εποχής εκείνης, αλλά και από τα ονομαζόμενα arcade - adventures games. Τα action games ήταν κυρίως shoot'em up, όπου πυροβολούσες ακατάπαυστα προσπαθώντας να περάσεις όσο το δυνατόν περισσότερες πίστες. Τα παιχνίδια αυτά σπανίως τα τελείωνε κάποιος. Ο λόγος ήταν απλός: Περνούσες τη μία πίστα μετά την άλλη, λειτουργώντας τα αντανακλαστικά σου στο μάξιμουμ. Πόση ώρα μπορεί όμως κάποιος να το κάνει αυτό; Μισή ώρα; Μία ώρα; Ε, κάπου εκεί τα sprites του παιχνιδιού έτρεχαν σαν τρελά, οπότε όσες ζωές και να είχες, τις έχανες μαζεμένες και ησύχαζες. Τα παιχνίδια αυτά ανήκαν στην κατηγορία που προσωπικά είχα ονομάσει CHEAT BASED GAMES, δηλαδή παιχνίδια που δεν μπορούσες να τελειώσεις αν δεν χρησιμοποιούσες κάποιο cheat που σου έδινε είτε άπειρες ζωές είτε σε έκανε αθάνατο. Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος...

PC



τα αμίλητα

ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΟΨΗ ΤΗΣ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

Εχουν περάσει σχεδόν 45 μέρες από το προηγούμενο κείμενο, που είχε γραφτεί πριν από την ώρα του, μήπως και κατάφερνα να ξεκλέψω λίγο χρόνο για διακοπές / σ' αυτόν τον ενάμιση μήνα που μεσολάβησε κατάφερα να πάω μία βδομάδα στη Νάξο (στην Αγία Αννα) και πέντε μέρες στην Κρήτη (Λέντας/Λιβυκό) / σήμερα το πρωί γύρισα και, παρά την ταλαιπωρία του ταξιδιού, έπεσα με τα μούτρα στο γράψιμο / ήδη έχω ξεπεράσει κάθε όριο και πρέπει οπωσδήποτε το άρθρο αυτό να φύγει αυθημερόν για σελιδοποίηση / οι τελευταίοι ηρωικοί υπερασπιστές στα γραφεία του "PC Master" πρέπει να ετοιμάσουν το τεύχος του Σεπτεμβρίου / για να φύγουν κι αυτοί για ολιγοήμερες διακοπές / με τη θερμοκρασία στους 40-42 βαθμούς δεν σκέπτεσαι τίποτα άλλο από δροσερές παραλίες, σκιερά ταβερνάκια, κρύες μπίρες και καυτές τουρίστριες / τον μήνα Αύγουστο δεν υπάρχουν ειδήσεις, έλεγε ο Ουμπέρτο Εκο κι εγώ που συμφωνώ μαζί του, να δούμε πώς θα γεμίσω αυτό το δισέλιδο / μία ιδέα είναι να σας γράψω για το σύνδρομο στέρησης και τη νοσταλγία του PC αυτές τις μέρες της απουσίας μου / όμως είναι υπερβολικό να πω κάτι τέτοιο, δεν μου έλειψε τίποτα / άσε που τα νησιά (κι όχι μόνο αυτά) έχουν γεμίσει από Internet cafés / ακόμα και στον Λέντα, εκεί στις ακτές του Λιβυκού πελάγους που πάει μόνο ένα λεωφορείο την ημέρα και τα κινητά τηλέφωνα δεν πιάνουν, ακόμα κι εκεί ξεφύτρωσε i-cafe / μέχρι κι ένα γειτονάκι μου (χαζό κι άσχετο, αλλά φραγκάτο) πήγε να ανοίξει μαγαζί στην Ιο / και χρεώνουν από 1.800 μέχρι 2.500 την ώρα, οι εγκληματίες, οι ξεφτιλισμένοι, τα καθάρματα / έχουν μονοπώλιο και βάζουν ό,τι τιμές θέλουν / άσε που αν χρειαστείς τη βοήθειά τους, δεν ξέρουν ούτε ένα e-mail account να φτιάξουν / **πολύ θα μ' άρεσε να τους βλέπω να σκοτώνουν μύγες πάνω στις σβηστές οθόνες των υπολογιστών / για να μην πω γι' αυτά καθ' εαυτά τα μηχανήματα, που τα διαφημίζουν με μεγάλα γράμματα ως Pentium III (Intel Inside) κι εκτός από Internet έχουν φορτωμένα και μερικά παιχνίδια / τι παιχνίδι όμως να παίξεις σ' ένα PC που είναι χτισμένο πάνω στο mainboard 810 της Intel, με ενσωματωμένες κάρτα γραφικών (4MB της Intel) και κάρτα ήχου της πλάκας; / άντε με τους λάγιους, που την είδαν πονηροί και νομίζουν πως όλοι οι άλλοι τρώνε κουτόχορτο / άσ' τους όμως να σπάσουν τα μούτρα τους και μετά θα έρθουν τα κατάλληλα άτομα να ανοίξουν τα σωστά μαγαζιά** / τέσσερα Internet cafés επισκέφθηκα και ήταν και τα τέσσερα για ρίξιμο, καμία σχέση με τα αντίστοιχα αθηναϊκά / μ' αυτά και μ' αυτά ξέχασα να σας πω ότι πριν από λίγες ημέρες έκανα ακόμα μία αναβάθμιση / είχα έναν σπάνιο Pentium III 500, απ' αυτούς τους πρώτους που είχε βγάλει η Intel, με τους ξεκλείδωτους πολλαπλασιαστές / ήταν πριν από περίπου 10-12 μήνες όταν είχαν κυκλοφορήσει οι πρώτοι P-III στα 450, 500 και 600MHz, οι οποίοι είχαν βγει από την ίδια γραμμή παραγωγής και στην πραγματικότητα ήταν όλοι τους 600ρηδες / κάποια καλά παιδιά ανακάλυψαν το κόλπο και τα νέα κυκλοφόρησαν στα fora των overclockers / όχι μόνο ο πολλαπλασιαστής ήταν ξεκλείδωτος (κλείδωνε οριστικά ύστερα από τέσσερις αλλαγές), αλλά και οι ανοχές του επεξεργαστή ήταν μεγαλύτερες από τις συνηθισμένες / αυτόν τον P-III, λοιπόν, τον είχα και δούλευε στα 600MHz χωρίς κανένα πρόβλημα, σε ένα m/b της QDI με το 440BX / το 5x100 έγινε 6x100 και όποτε γούσταρα το έκανα 6x112 / έτσι ο P-III στα 500MHz έγινε P-III στα 672MHz, δηλαδή μία αύξηση της τάξης άνω του 30% / αυτά έβλεπε ο φίλος μου ο Κώστας και ζήλευε, αλλά όσο κι αν έψαχνε, δεν μπορούσε να βρει έναν ίδιο επεξεργαστή / έπειτα από πολύμηνες πιέσεις δέχτηκα να τον ανταλλάξω μ' έναν Pentium III(E) στα 667MHz (5x133) / μαζί με τον επεξεργαστή άλλαξα και το mainboard κι από το Brilliant IS/2000 της QDI πέρασα στο Advance 9 της ίδιας εταιρίας (με το Apollo Pro 133A) / ευτυχώς που είχα προνοήσει να έχω μνήμες στα 133MHz κι έτσι δεν χρειάστηκαν επιπλέον αλλαγές / είναι νωρίς ακόμα για εντυπώσεις και δεν βιάζομαι να βγάλω συμπεράσματα, όμως πρέπει να παραδεχτώ πως υπάρχει μεγάλη διαφορά και είναι σαν να έχω άλλο μηχάνημα / μπορεί το Advance 9 να μην υποστηρίζει το AGP 4x, ενώ η κάρτα των γραφικών έχει αυτή την ικανότητα (μία TNT2 Ultra της Creative), όμως απ' ό,τι διαβάζω το x4 του AGP διαύλου είναι προβληματικό, ακόμα και για



ΓΡΑΦΕΙΟ @ simos @ militos

κάρτες όπως η GeForce / το μόνο που θα γούσταρα είναι η δυνατότητα του fast wright, αλλά δεν μπορούμε να τα 'χουμε όλα / αυτό που έχουμε σταθερά και αδιαλείπτως είναι το φαντασματάκι στη μηχανή / για άλλη μία φορά έκανε περατζάδα από το κομπιούτερ μου και για να το αντιμετωπίσω δεν είχα παρά μόνο το ύστατο όπλο: format / έναν επεξεργαστή m/b άλλαξα κι όμως τα Windows αρνούνταν να υπακούσουν / άντε πάλι απ' την αρχή, να περνάς drivers, να φορτώνεις προγράμματα και παιχνίδια κι όλα τα σχετικά / κι όσο κι αν λαμβάνεις τα μέτρα σου, πάντα θα υπάρχουν απώλειες / έτσι πριν από καιρό έχασα ό,τι είχα παίξει από το Half-Life Opposing Force (περίπου τα 3/4 του παιχνιδιού), ενώ αυτή τη φορά έχασα τα saves από το Martian Gothic / που ως παιχνίδι δεν λέει και πολλά, αλλά έχει μία ατμόσφαιρα και πάνω απ' όλα έχει ζόμπι / ωπ, εδώ είμαστε... **/ το κόλλημα άρχισε με την πρώτη επαφή μου με τους νεκροζώντανους, που έγινε μέσα από την ασπρόμαυρη ταινία "The Night Of The Living Dead" κάπου στις αρχές της δεκαετίας του '70 / ο δημιουργός της George Romero με ακόμα δύο ταινίες ολοκλήρωσε μία καταπληκτική τριλογία, που τον ανέδειξε σε πατριάρχη του είδους και αντιγράφτηκε σε υπερβολικό βαθμό / τα χρόνια πέρασαν κι από τη μεγάλη οθόνη τα ζόμπι πέρασαν στην οθόνη του PC (με το θρυλικό Resident Evil) κι εγώ βάλθηκα να μαζεύω κάθε παιχνίδι που φιλοξενεί νεκροζώντανους /** από σπουδαία games όπως το Half-Life και το System Shock 2, από ντεμί όπως το Carmageddon 2 στην έκδοση με τα ζόμπι, μέχρι και το τρισάθλιο Zombieville της Psygnosis / τώρα περιμένω το καινούριο Resident Evil στην έκδοση για PC και το Undying με σενάριο γραμμένο από τον Clive Barker και μέχρι τότε βολεύομαι με το Martian Gothic / αυτό τον καιρό στο σκληρό δίσκο έχω ακόμα τα: Vampire The Masquerade, Time Machine, MDK 2, Ultima IX (το ξαναφόρτωσα αλλά να δούμε πότε θα αξιωθώ να το ξεκινήσω), Thief 2 (αυτό είναι μόνιμα εκεί, αλλά να δούμε πότε θα αξιωθώ να το τελειώσω), The Longest Journey (σκέτο ποίημα), The Nomad Soul (το έχω παραμελήσει τώρα τελευταία) και μερικά ακόμα που τα φορτώνω και τα ξεφορτώνω (όπως το Rally Masters, το Lula Pinball, το Unreal Tournament κ.ά.) / εκτός από τα παραπάνω υπάρχουν και κάποια άλλα που τα έχω βάλει στην μπάντα για να τα παίξω κάποτε, αλλά δεν... / το Drakan, το Urban Chaos, το Worms Armageddon, το Aztec, το Agartha, το Baldur's Gate είναι μερικά μόνο από τα παιχνίδια που περιμένουν πότε θα με βρουν ορεξάτο για να τα παίξω **/ και περνάει ο χρόνος και παλιώνουν τα παιχνίδια και βγαίνουν καινούρια και μαζί με αυτά έρχονται και κάτι εφαρμογές και κάτι utilities και μετά πού να βρεις χρόνο να τα δεις όλα / έτσι την έχω πατήσει αρκετές φορές και μετά δεν σου κάνει καρδιά να γυρίσεις στα παλιά / αν και το καλό πράγμα δεν παλιώνει ποτέ /** έτσι πριν από λίγες μέρες κατάφερα (επιτέλους) να δω στο DVD μου το αριστουργηματικό Matrix / μία software αποκωδικοποίηση σ' ένα 17" monitor δεν συγκρίνεται με την κινηματογραφική οθόνη, όμως η ταινία παραλέει όπου και όπως κι αν τη δεις / χώρια που με μία κάρτα ήχου όπως η



SoundBlaster Live! μπορείς να έχεις ποιότητα Dolby surround και 3D sound ή EAX / όπως και να 'χει εγώ είμαι ευχαριστημένος με την ποιότητα που παίρνω από το Hitachi 2500 (region free DVD) και την TNT 2 Ultra και player το PowerDVD (αλλά και το WinDVD 2000 είναι εξίσου καλό) και τη SoundBlaster Live Player να δίνει απίθανο ήχο/παιχνίδια σε DVD δεν έχω παίξει για να σας περιγράψω πώς δουλεύει το σύστημα/όμως τα πράγματα προς τα εκεί πάνε και σύντομα τα παιχνίδια θα περάσουν στο νέο format/καλοδεχούμενη κάθε τεχνολογική βελτίωση, αλλά το ζητούμενο είναι οι καινούριες ιδέες που θα μετατραπούν σε διασκεδαστικά παιχνίδια/και παρά την γκρίνια (ή τη μονολιθικότητα) ορισμένων, εξακολουθούν να κυκλοφορούν ενδιαφέροντα παιχνίδια/το θέμα είναι να γουστάρεις διάφορα είδη και ένας rally simulator (όπως το Colin McRae ή το Rally Masters) να σε συναρπάζει εξίσου μ' ένα adventure ή ένα RPG / βέβαια, όλοι έχουμε τις προτιμήσεις μας και περί ορέξεως... κολοκυθόπιτα / για παράδειγμα, εγώ δεν έχω εξοικειωθεί με τα παιχνίδια στρατηγικής και τα God games κι όλα μου φαίνονται αδιάφορα (φυσικό δεν είναι;) / αν κάποιος με βάλει στο λούκι και μου δείξει τα βασικά, μπορεί ν' αλλάξω γνώμη / σε τέτοιες περιπτώσεις οι προκαταλήψεις δεν βοηθάνε / με ανοιχτό μυαλό και καλή διάθεση, λοιπόν, ας περιμένουμε τα νέα παιχνίδια που θα κυκλοφορήσουν την καινούρια περίοδο / εδώ θα είμαστε και θα τα λέμε /

PC

PAC-MAN FEVER

Pac-Man, ζεις, εσύ μας οδηγείς!

I'm back! Ε, ναι λοιπόν, ξαναγύρισα ως guest star της στήλης αυτής! Ας μην ήθελε να κάνει τα μπανάκια του ο Καλοσκάμπης και θα σας έλεγα εγώ :) Βέβαια, θα γίνουν κάποιες μικρές αλλαγές, αλλά μην ανησυχείτε, θα τα διαβάσετε όλα στη συνέχεια. Καλωσορίστε την ανανεωμένη "Emulators' Corner"...

του Γιάννη Κωστάκη

Μετά από αρκετό χρονικό διάστημα απουσίας μου από το περιοδικό, συνέβησαν πολλές και διάφορες ανακατατάξεις. Η μία από αυτές ήταν η αλλαγή στη συχνότητα κυκλοφορίας του. Το περιοδικό είναι πλέον δεκαπενθήμερο, με αποτέλεσμα ορισμένες από τις στήλες, όπως η "Emulators' Corner", να χρειάζονται μερικές βελτιώσεις προκειμένου να μη γίνουν κουραστικές. Εξηγούμαι: Οι emulators που κυκλοφορούν δεν είναι άπειροι. Κάποια στιγμή είδαμε πως -με τον έναν ή τον άλλο τρόπο- τους έχουμε καλύψει σχεδόν όλους. Ετσι, για να μην καταντήσουμε να επαναλαμβανόμαστε, θεωρήσαμε ότι πρέπει να μπουν νέα στοιχεία στη στήλη. Από το τρέχον τεύχος, λοιπόν, και σχεδόν ανά δεκαπενθήμερο (εφόσον δούμε ότι αρέσει και σε εσάς) θα αναλύουμε -εκτός από τους emulators που κρίνουμε ότι αξίζουν ή τις τυχόν ανανεωμένες εκδόσεις τους- παλιά παιχνίδια που έχουν αφήσει το δικό τους ανεξίτηλο σημάδι στο χώρο.

Εγκαινιάζουμε το νέο χαρακτηριστικό της στήλης με τον πάλαι ποτέ γνωστό, αγαπημένο και γηραιότερο ήρωα στην ιστορία των video games, τον θρυλικό Pac-Man. Κάποιοι θα υποστηρίξουν πως καλύτερα θα ήταν να αρχίζαμε με το Space Invaders ή ακόμα καλύτερα με το Pong, το παιχνίδι που ξεκίνησε όλη τη μανία της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Μη μου αγχώνεστε. Ολα θα γίνουν με τη σειρά τους. Σε μελλοντικά τεύχη τα προαναφερθέντα θα έχουν την ανάλυση που τους αξίζει. Λίγα ήταν τα παιχνίδια που άντεξαν στο χρόνο τόσο πολύ όσο ο Pac-Man. Σήμερα δεν νοείται άνθρωπος που να μην ξέρει τον στιλάτο κίτρινο τύπο, που με περισσή χάρη καταβροχθίζει μπίλιες και φαντάσματα. Πώς, όμως, ξεκίνησαν όλα; Αν σας πω πως μία μισοφαγωμένη πίτσα ήταν η αιτία για τη δημιουργία του, θα με πιστέψετε; Οχι; Κι όμως, έτσι ακριβώς έχουν τα πράγματα. Το σωτήριο έτος 1980 ένας νεαρός σχεδιαστής της Namco είχε βγει για πίτσα με φίλους. Ο Toru Iwantani (έτσι λεγόταν ο σχεδιαστής) πεινούσε τόσο πολύ που δεν μπορούσε να κρατηθεί. Με το που έφτασε η τεράστια πίτσα μπροστά τους άρπαξε το πρώτο κομμάτι και... έτσι γεννήθηκε ο Pac-Man. Πιστέψτε μας, ο Pac-Man δημιουργήθηκε από μία πίτσα που της έλειπε ένα κομμάτι. Χάθηκε, βρε παιδί μου, να μου ερχόταν κι εμένα μια τέτοια ασύλληπτη ιδέα, όταν θα ήμουν στην τουαλέτα φερ' ειπείν; Αυτό να μου γίνει μάθημα, ώστε όταν βρίσκομαι σε εκείνο το μέρος να σκέφτομαι δημιουργικά. Μπορεί κάποτε να γίνω πλούσιος! Στην Ιαπωνία αρχικά ονομάστηκε Puckman, από την αργκό έκφραση pakupaku που σημαίνει "να καταβροχθίσω". Μετά όμως από ώριμη σκέψη, η σχεδιαστική ομάδα αποφάσισε να ονομάσει το παιχνίδι Pac-Man, όταν το κυκλοφόρησε στην Αμερική. Βλέπετε το Puckman μπορούσε εύκολα να μετατραπεί σε... (ελάτε τώρα που μας το παίζετε ανήξεροι) αν κάποιος βάνδαλος και διεστραμμένος έξυνε λίγο το P στη μαρκίζα του παιχνιδιού - κάτι που φυσικά κανείς δεν ήθελε. Η ιδέα ήταν απλή, τόσο απλή που και η γάτα μου μπορούσε να παίξει αν ήθελε. Ο Pac-Man γυρνούσε σε λαβύρινθους και καταβρόχθιζε μπίλιες. Υπήρχε ένας ορισμένος αριθμός από αυτές και όταν τελείωναν, ο φίλος μας προχωρούσε στην επόμενη πίστα. Βέβαια, δεν ήταν μόνος του. Οι κάτοικοι των περί ων ο λόγος λαβύρινθων, τα γνωστά σε όλους φαντάσματα, δεν έβλεπαν με καλό μάτι τον κιτρινομούρη και προσπαθούσαν να του κάνουν τη ζωή δύσκολη. Αν ο φίλος μας



Pacmania. Ηρθε για να μείνει...



Το πρώτο πόστερ από το ηλεκτρονικό του 1980. Τι Puckman, τι *uckman. Παρεκτρέπομαι, νομίζω!



Ο Βενιαμίν της οικογένειας.

ερχόταν σε επαφή με αυτά έχανε μία ζωή. Αν έχανε τρεις ζωές, τότε... λυπάμαι, χάσατε! Ρίξτε νόμισμα να συνεχίσετε. Τα φαντάσματα είχαν το καθένα το δικό του χρώμα και όνομα. Στην Ιαπωνία λέγονταν Akabei, Pinky, Aosuke και Guzuta, ενώ τα αμερικανικά και ευρωπαϊκά ονόματά τους ήταν αντίστοιχα: Blinky, Pinky, Inky και Clyde. Εντούτοις, υπήρχαν ειδικές μπίλιες, οι λεγόμενες power pallets, που επέτρεπαν στον Pac-Man για ένα μικρό χρονικό διάστημα να κυνηγά αυτός τα φαντάσματα, αντί να τον κυνηγάνε εκείνα. Επίσης, για να δοθεί περισσότερη ένταση, η ομάδα πίσω από το "θαύμα" προσπάθησε να εμφυσήσει έναν βαθμό ευφυΐας στα φαντάσματα. Ετσι, αρχικά οι εχθροί προσπαθούσαν να στριμώξουν τον παίκτη, να τον κάνουν να χάσει και μετά να φύγουν. Επίσης, κάθε φάντασμα έχει το δικό του μοτίβο κίνησης: Ο Blinky κυνηγά ανελέητα τον Pac-Man, ο Inky βρίσκεται πάντα μερικές μπίλιες μπροστά από τον ήρωα, ενώ τα άλλα δύο κινούνται σχεδόν τυχαία προς όλες τις κατευθύνσεις. Ακολουθούν μερικά στοιχεία που κάθε hard core Pac-maniac πρέπει να γνωρίζει: Το παιχνίδι χρειάστηκε ενάμιση χρόνο για να ολοκληρωθεί και η ομάδα που το έφτιαξε αποτελούνταν από οχτώ άτομα (τέσσερα δούλευαν στο software και τέσσερα στο hardware), με lead programmer τον Hideyuki Mokajima. Το παιχνίδι είναι το πιο επιτυχημένο στην ιστορία των coin-op, καθώς μόνο την πρώτη χρονιά που κυκλοφόρησε πούλησε 100.000 κομμάτια. Ο ήρωας ήταν ο πρώτος που είχε "χαρακτήρα", μία ξεχωριστή προσωπικότητα δηλαδή, και έχει την ίδια απήχηση τόσο σε γυναίκες όσο και σε άνδρες. Η Namco υπολογίζει πως, αν μετρήσει τα νομίσματα που έχουν ξοδευτεί για το παιχνίδι μόνο στην Αμερική, αυτά θα υπερβαίνουν το ποσό του ενός εκατομμυρίου δολαρίων.

Το 1982, επίσης στην Αμερική, βγήκε στον αέρα από τη Hanna-Barbara μία σειρά κινουμένων σχεδίων που κράτησε δύο χρόνια. Αρχικά ο ηθοποιός που είχε επιλεχθεί να δανείσει τη φωνή του στον ήρωα δεν ήθελε να το κάνει. Για να τον πείσουν, του έδωσαν ένα ηλεκτρονικό μαζί με το αρχικό ποσό της αμοιβής. Εχουν κυκλοφορήσει χιλιάδες "πειρατικές" εκδόσεις του παιχνιδιού ανά τον κόσμο (άλλες έχουν διαφορετικές πίστες, άλλες επιτρέπουν στον Pac-Man να κινείται πιο γρήγορα με το πάτημα ενός κουμπιού), χωρίς να υπολογίσουμε τα shareware παιχνίδια που κυκλοφόρησαν για τις δημοφιλείς πλατφόρμες κάθε εποχής. Το τραγούδι του Ted Nugent με τίτλο Cat Scratch Fever μετατράπηκε σε Pac-Man Fever από τους Jerry Buckner και Gary Garcia φτάνοντας μέχρι το νούμερο εννέα στο top ten της Αμερικής. Τα δικαιώματα εκμετάλλευσης του ονόματος Pac-Man και των αντίστοιχων ηρώων έχουν δοθεί σε πάνω από 250 εταιρίες που έχουν κατασκευάσει περισσότερα από 400 διαφορετικά προϊόντα. Μπορείτε να βρείτε από Pac-Man τσίχλες μέχρι Pac-Man εσώρουχα ή δημητριακά προγεύματος (όχι σε όλες τις χώρες του κόσμου). Θα βρείτε ακόμα τηλέφωνα, κουτάκια, κουκλάκια και συναφή. Σημειωτέον ότι υπάρχει στην ορολογία των επιχειρήσεων ο όρος Pac-Man defense και λέγεται όταν μία μικρή επιχείρηση καταβροχθίσει τελικά μία μεγάλη σε περίπτωση επικείμενης αγοραπωλησίας μεταξύ των δύο. Πολλοί Ελληνες (κυρίως άτομα μεγαλύτερης ηλικίας που δεν ξέρουν από ηλεκτρονική διασκέδαση) λένε συχνά τη φράση "Παίζω Pac-Man" ή "Πάλι Pac-Man παίζεις;" εννοώντας όλα τα είδη παιχνιδιών. Τέλος, οφείλετε να γνωρίζετε πως εν έτει 1999, στη Φλώριντα των Ηνωμένων Πολιτειών, ο Billy Mitchell τερμάτισε το παιχνίδι (και τις 256 οθόνες, δηλαδή) χωρίς να χάσει ούτε μία ζωή. Επαιζε επί έξι ώρες συνέχεια τρώγοντας κάθε μπίλια, φρουτάκι και φάντασμα φτάνοντας το σκορ των 3.333.360 πόντων!



Η πρώτη ηρωίδα ηλεκτρονικής διασκέδασης σε αποκαλυπτική πόζα.

Ομως, οι εταιρίες δεν σταμάτησαν εκεί. Πολλές ήταν οι συνέχειες που βγήκαν, ενώ ο

ΤΑ ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Το MAME 0,37 beta 5 (σ.σ.: Λίγο πριν από το κλείσιμο του περιοδικού μάθαμε ότι κυκλοφόρησε και η beta 6 έκδοση) μάς έφτασε, εμπρός βήμα ταχύ, να το προϋπαντήσουμε κ.λπ., κ.λπ. (με ρυθμό). Ηρθε, λοιπόν, μετά από καιρό αναγκάζοντας όλους εμάς τους πωρωμένους να χάσουμε άπειρα λεφτά στους λογαριασμούς του ΟΤΕ, αφού τα νέα παιχνίδια που υποστηρίζονται είναι πάρα πολλά (πάνω από 30) και μεγάλα σε μέγεθος (Mortal Kombat 3 30MB, Rampage World Tour γύρω στα 20MB κ.ο.κ.). Κατεβάστε τόσο αυτό όσο και τις ROMs από το site που εμπιστεύεστε πιο πολύ (το Arcade@Home στη δική μου περίπτωση). Ταυτόχρονα με τη νέα DOS έκδοση του MAME κυκλοφόρησαν και οι optimized εκδόσεις για Pentium, AMD και λοιπές πλατφόρμες, καθώς και η νέα έκδοση του MESS.

Το Raine πέθανε, ζήτω το Raine. Εδώ και καιρό κυκλοφορούν φήμες για μία Windows έκδοση του δημοφιλούς εξομοιωτή που επιβεβαιώθηκαν, και η ομάδα που έχει αναλάβει το project δηλώνει ότι όλα βαίνουν καλώς. Είδαμε και μερικά screenshots από το GUI, που -μεταξύ μας- ήταν λίγο απογοητευτικά, αφού ήταν η DOS έκδοση σε παράθυρο. Ωστόσο, είναι νωρίς να βγάζουμε συμπεράσματα προτού καλά καλά δούμε το αποτέλεσμα. Επίσης, μία άλλη Windows έκδοση είναι στα σκαριά, αυτή του Zsnes. Εκεί τα πράγματα δείχνουν καλύτερα, αλλά μηδένα προ του τέλους μακάριζε, όπως έλεγαν και οι αρχαίοι μας πρόγονοι.

EMULATORS' CORNER

ΣΤΟ CD

ΤΟΥ "PC MASTER"

Στο συνοδευτικό μας CD θα βρείτε ό,τι σχεδόν υπάρχει από Pac-Man games για όλες τις πλατφόρμες. Εξομοιωτές δεν συμπεριλάβαμε, αφού, όπως πληροφορήθηκα, ο φίλτατος Καλοσκάμπης [καλά σκαμπίλια ένα πράγμα :)] σας έχει εφοδιάσει με αρκετούς. Θα βρείτε, λοιπόν, για MAME, HIVE, NES, SNES, Mega Drive κ.λπ. Enjoy!

Pac-Man απέκτησε οικογένεια. Το 1982 βγήκε στα ηλεκτρονικά το Pac-Man Plus (μία έκδοση με τυχαία συμπεριφορά των φαντασμάτων και άλλες μικροβελτιώσεις), όπως επίσης η σύντροφος του φίλου μας και πρώτη ηρωίδα στην ιστορία της ηλεκτρονικής διασκέδασης. Η Mrs. Pac-Man κυκλοφόρησε από τη Midway και βοήθησε πολύ το γυναικείο πληθυσμό να μυηθεί στο ευγενές σπορ των ηλεκτρονικών. Ενας επιπλέον παράγοντας που έπαιξε σημαντικό ρόλο στην αυξημένη δημοτικότητα της συγκεκριμένης κυρίας ήταν η εμφάνισή της: Το κίτρινο προσωπάκι απέκτησε μάτι, ελιά, φιόγκο στο κεφάλι και κραγιόν στα χείλη! Μάλιστα, οι προγραμματιστές αντικατέστησαν τον Clyde (το πορτοκαλί φάντασμα) με τη Sue, επίσης πορτοκαλί αλλά γένους θηλυκού, ούτως ώστε και τα φαντάσματα να έχουν εκπροσώπηση από το "ασθενές" φύλο. Επίσης, το εν λόγω ηλεκτρονικό καινοτομεί για ακόμη μία φορά, αφού ήταν το πρώτο που είχε cut scenes, οι οποίες εμφανίζονταν αν κάποιος τελείωνε επιτυχώς τις πίστες. Η Mrs. Pac-Man θεωρείται από πολλούς πολύ πιο πετυχημένη από τον προκάτοχό της, ενώ πολλές αίθουσες ηλεκτρονικών έχουν ακόμα μερικά μηχανήματα για να περνάνε την ώρα τους οι φιλενάδες των πωρωμένων του Metal Slug ή των διάφορων beat'em up. Την ίδια χρονιά κυκλοφόρησε επίσης από τη Midway το Super Pac-Man σημειώνοντας μικρή επιτυχία. Βλέπετε, οι διαφορές ήταν πολλές, βγάζοντας το gameplay πολύ έξω από τα συνηθισμένα.


To Mr. & Mrs. Pac-Man pinball.

Εκτός από τα ηλεκτρονικά πολλοί είναι αυτοί που διασκεδάζουν με τα φλιπεράκια. Για να μη χάσουν και ετούτοι την επαφή τους με την οικογένεια Pac-Man, η Bally Midway τους εφοδίασε με τα φλίπερ, Mr. & Mrs. Pac-Man Pinball και Baby Pac-Man Pinball/Coin Op, που έκαναν το ντεμπούτο τους το 1982. Δυστυχώς, δεν σημείωσαν την αναμενόμενη επιτυχία, ειδικά το τελευταίο, αφού ήταν μία μείξη ηλεκτρονικού με λαβύρινθους, όπως τα πρώτα Pac-Man και pinball, δυσκολεύοντας αρκετά τόσο τους pinball maniacs όσο και τους "ηλεκτρονικόβιους". Το 1983 ήταν μία πλούσια χρονιά για την οικογένεια, όχι όμως απαραίτητα επιτυχημένη. Δύο αποτυχίες και μία επιτυχημένη εμφάνιση του Βενιαμίν της οικογένειας είναι ο απολογισμός. Το Pac and Pal της Namco είναι το πρώτο από τα ηλεκτρονικά που βγήκαν εκείνη τη χρονιά. Ο Pac-Man απέκτησε φίλο, που τον βοηθούσε να τελειώσει την πίστα - ήταν μάλιστα ένα πράσινο φάντασμα. Απέτυχε να τραβήξει τους fans που είχαν αρχίσει να χάνουν το ενδιαφέρον τους. Η δεύτερη αποτυχία ήρθε με το Professor Pac-Man της Bally Midway. Το συγκεκριμένο ηλεκτρονικό ουδεμία σχέση έχει με μπίλιες και τα συναφή, αφού είναι καθαρά ένα παιχνίδι ερωτήσεων από αυτά που φιγουράρουν και σήμερα στις διάφορες αίθουσες. Ο ήρωας είναι ο καθηγητής Pac-Man που κάνει ερωτήσεις ποικίλης θεματολογίας και αμείβει τον παίκτη για κάθε σωστή απάντηση. Το ηλεκτρονικό, επειδή δεν είχε την επιτυχία που αναμενόταν, δεν κυκλοφόρησε σε πολλά κομμάτια, ήταν δε πολύ σπάνιο να βρεθεί ακόμα και τότε που εμφανίστηκε.

Η Mrs. Pac-Man, μετά από μία επιτυχημένη εγκυμοσύνη, φέρνει στον κόσμο ένα υγιέστατο Jr. Pac-Man το 1983, από την Bally Midway. Η επιτυχία που ήθελαν οι εταιρίες ήταν εξασφαλισμένη και αυτό διότι διατήρησε όλα τα στοιχεία των πρώτων τίτλων, μεγαλώνοντας τις πίστες και προσθέτοντας νέα στοιχεία όπως οι ειδικές μπίλιες που δίνουν 50 πόντους αντί 10 στο σκορ. Από το 1984 μέχρι το 1989 η δημοτικότητα του φίλου μας "πιάνει πάτο", αφού τα μόνα παιχνίδια που κυκλοφόρησαν και δεν έκαναν καθόλου καλές πωλήσεις ήταν το Pac Land της Namco (κάπως ενδιαφέρον στην αρχή, αλλά όχι ξεχωριστό) και το Pac-mania επίσης της Namco, που δεν είναι τίποτα παραπάνω από μία ισομετρική ψευδοτρισδιάστατη άποψη των παλιών τίτλων με το πρόσθετο bonus ότι ο ήρωας μπορεί να πηδά τα φαντάσματα για να τα αποφύγει. Εντωμεταξύ, όλα αυτά τα χρόνια οι δημοφιλείς πλατφόρμες ηλεκτρονικής διασκέδασης, πέρα από τα ηλεκτρονικά, είτε αυτές ήταν τα Atari 2600 είτε τα Super NES, Mega Drive, NES κ.λπ., είχαν τις δικές τους εκδόσεις του παιχνιδιού. Μάλιστα, μερικές ήταν φτιαγμένες αποκλειστικά για τις κονσόλες και τους υπολογιστές, όπως το Pac Attack, ένα παιχνίδι που συνδυάζει το Tetris με τους ήρωες της σειράς, ή το Pac in Time, όπου ο ήρωας τρέχει δεξιά και αριστερά, πηδά εμπόδια και ψάχνει power ups. Μέχρι το 1995 δεν είχε κυκλοφορήσει τίποτα νέο, παρά μόνο οι διάφορες εκδόσεις ή επανεκδόσεις που προαναφέραμε. Εκείνη τη χρονιά μία εταιρία με το όνομα Virtuality κυκλοφορεί μία -ας πούμε- demo έκδοση ενός project που ποτέ δεν εμφανίστηκε στα ηλεκτρονικά ή σε άλλη πλατφόρμα. Ο λόγος, φυσικά, για το Pac-Man VR, ένα μεγαλεπήβολο σχέδιο που σας έβαζε κυριολεκτικά μέσα στον Pac-Man να περιπλανιέστε στους λαβύρινθους και να αποφεύγετε τα φαντάσματα. Το τελευταίο παιχνίδι που κυκλοφόρησε επίσημα από τη Namco ήταν το Pac-Man World: 20th Anniversary, ένα παιχνίδι δράσης για το PlayStation, που συνδυάζει τους κλασικούς λαβύρινθους με πλήρως τρισδιάστατα γραφικά, ένα παιχνίδι δράσης και γρίφων και μία emulated έκδοση του πρώτου ηλεκτρονικού του 1980.



Super Pac-Man εν δράσει.

Ελπίζουμε να βρήκατε το βιογραφικό του πιο δημοφιλή ήρωα των video games διασκεδαστικό, επιμορφωτικό και χρήσιμο.

PC

Μπείτε στην Ουσία

ΕΞΤΡΑ ΕΝΘΕΤΟ: WINDOWS MILLENNIUM EDITION

COMPUTER ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΤΟ ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΓΙΑ PERSONAL COMPUTING

pentium 4

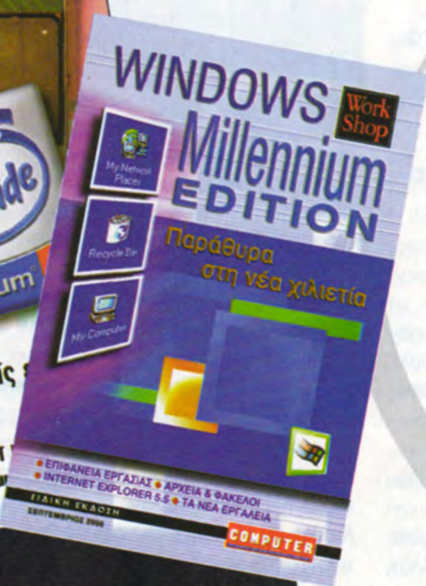
Εκτίναξη Επιδόσεων!

1.5GHz

■ Τα νέα χαρακτηριστικά ■ Επιδόσεις ■ Τομείς

ΔΟΚΙΜΕΣ ■ 26 LCD ΟΘΟΝΕΣ ■ 22 CD RECORDERS ■ MAINBOARDS ME CHIPSET

ΟΙ ΝΕΟΙ ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΕΣ ● AMD Duron ● AMD Thunderbird ● INTEL Pentium



Στο τεύχος που κυκλοφορεί θα βρείτε συγκριτικά τεστ για οθόνες LCD και CD Recorders! Ακόμα, μάθετε τα πάντα για τις σύγχρονες τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στις broadband συνδέσεις στο Internet.

Επίσης, ο απεσταλμένος μας στο Αμστερνταμ μάς μεταφέρει τα σημαντικότερα συμβάντα της φετινής διοργάνωσης TechED της Microsoft.

SUN STAROFFICE 5.2 ΓΙΑ WINDOWS

Υπερ-πακέτο εφαρμογών γραφείου χωρίς κόστος!

CHECKIT! 5

Διαγνωστικό "εργαλείο" για το PC σας!

2 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

COMPUTER



Βρείτε στο CD-ROM του τεύχους ένα υπερπακέτο εφαρμογών γραφείου στην πλήρη έκδοσή του!

Ασύγκριτα καλύτερο

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ ΤΕΛΟΣ!

Ενα φθινόπωρο γεμάτο... παιχνίδι!

Πάει κι αυτό το καλοκαίρι, άντε και ησυχάσαμε! Αρκετά πια με την πεντακάθαρη θάλασσα, με τις όμορφες φίλες που γνωρίσαμε, με τα χορταστικά τσιμπούσια δίπλα στο κύμα. Δεν θέλουμε άλλο! Βαρεθήκαμε τα πολύβουα μπαρ και το χορό μέχρι την ανατολή το ίδιο όσο και τα ήρεμα δειλινά με το φραπέ στο χέρι και τα mp3 στο αυτί. Διακοπές τέλος και... να μην ξανάρθουν γρήγορα. Εχουμε serious gaming μπροστά μας και δεν πρέπει να μας ενοχλείτε άλλο.

Του Μίλτου Κύρκου





Το φθινόπωρο και ο χειμώνας είναι γεμάτοι από παιχνίδι και νέα θαυμαστά πράγματα, για όσους φυσικά ενδιαφέρονται και δεν ονειρεύονται καινούριες παραλίες και αμμουδιές (μπλιαχ) - διότι υπάρχουν και αυτοί, ναι, ζουν ανάμεσά μας και δεν ξεχωρίζουν από εμάς. Μακριά!

Τρία είναι τα επιτραπέζια παιχνίδια που μπορούν να χαρακτηριστούν "μεγάλα" - ή μάλλον, δύο και ένα.

Πρώτο: Το Advanced Dungeons & Dragons, που είκοσι πέντε χρόνια αποτελεί το αγκωνάρι στο χώρο των παιχνιδιών ρόλων, την αρχή για κάθε νέο παίκτη, τον κοινό παρονομαστή όλων των gamers. Εκατομμύρια νουβέλες έχουν πουληθεί σε όλο τον κόσμο, οι περιπέτειες που έχουν γραφτεί για αυτό είναι αμέτρητες, το ίδιο και τα συμπληρώματα, οι κανόνες, τα άρθρα, οι κρίσεις, οι έπαινοι και οι επικρίσεις. Το Advanced Dungeons & Dragons έχει ταυτιστεί με το role playing, ακόμα και αν -μετά από καιρό- πολλοί παίκτες ακολουθούν τους δικούς τους δρόμους σε άλλα, πιο δύσκολα ή κλειστά συστήματα, σε άλλους κόσμους φαντασίας και περιπέτειας.

Φέτος το Advanced Dungeons & Dragons ανανεώνεται και εκσυγχρονίζεται. Πέρασαν πολλά χρόνια από τη δεύτερη έκδοση του AD&D, που είχε έρθει ως ανανέωση της πρώτης έκδοσης, που και αυτή έσπρωξε προς τα εμπρός το Dungeons & Dragons, που τα ξεκίνησε όλα. Είναι φυσικό πως, καθώς εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο ασχολούνται με τα παιχνίδια ρόλων, κάθε εποχή έχει τις δικές τις αναζητήσεις, τους δικούς της ρυθμούς και τρόπους επικοινωνίας, και σε ένα παιχνίδι ρόλων όλα αυτά πρέπει να αναγνωρίζονται και να λειτουργούν. Αυτός είναι ο λόγος που -σε αντίθεση με τα παραδοσιακά επιτραπέζια, όπου κάθε αλλαγή φαίνεται λίγο αφύσικη (έχετε παίξει Monopoly Pikatsu;)- τα παιχνίδια ρόλων ανανεώνονται και μεταβάλλονται με το χρόνο.

Τον Αύγουστο, λοιπόν, κυκλοφόρησε το νέο Players Handbook, το βασικό βιβλίο των κανόνων του Dungeons & Dragons - ναι, το όνομα επέστρεψε στις ρίζες του παιχνιδιού. Απευθύνεται σε όλους τους παίκτες των παιχνιδιών ρόλων και σε όλους τους Dungeon Masters, μια και περιέχει τις βασικές πληροφορίες και γνώσεις στις οποίες στηρίζεται όλο το οικοδόμημα του D&D. Εκεί θα βρει κανείς όλα όσα αφορούν στους χαρακτήρες που μπορεί να ενσαρκώσει και στον κόσμο στον οποίο θα βρεθεί.



Τον Σεπτέμβριο κυκλοφορεί και το Dungeon Masters Guide, το αναγκαίο συμπλήρωμα για όσους θέλουν να λειτουργήσουν ως DMs στον κόσμο του D&D. Εκεί θα βρουν και οι παλιότεροι DMs τον τρόπο να μεταφέρουν τους χαρακτήρες και τις περιπέτειές τους από τη δεύτερη έκδοση στο D&D.

Κάθε φορά που ένα παιχνίδι ανανεώνεται οι παλιοί παίκτες αντιδρούν, πολύ ή λίγο - και είναι φυσικό. Δεν είναι μόνο το ότι αναγκάζονται να αγοράσουν νέα βιβλία κανόνων (ευτυχώς οι Wizards έβαλαν χαμηλά την τιμή των νέων βιβλίων!), αλλά το ότι αναταράσσεται η μέχρι τότε τάξη, οι τρόποι που είχαν και έπαιζαν το παιχνίδι, τα μικρά μυστικά τους. Ετσι και τώρα είναι σίγουρο πως τον πρώτο καιρό αρκετοί θα παίζουν ακόμα με τη δεύτερη έκδοση και άλλοι θα θρηνούν "τις παλιές, καλές ημέρες". Επειδή, όμως, και η εμπειρία όσων έχουν ήδη δει τη νέα έκδοση είναι πολύ θετική, αλλά και επειδή πάντα κάθε νέα έκδοση του D&D προσαρμόζεται σε πολλά από εκείνα που οι ίδιοι οι παίκτες εφάρμοζαν στις περιπέτειές τους, δεν έχουμε παρά να περιμένουμε να καταλαγιάσει η σκόνη για να κάνουμε μία αντικειμενική κριτική στις νέες ιδέες. Μέχρι τότε παίζουμε και εξερευνάμε!







Δεύτερο: Το Magic: The Gathering, το μοναδικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες που απευθύνεται σε εκατομμύρια παίκτες, μέσα από μία ιστορία οκτώ χρόνων. Εδώ η έννοια της ανανέωσης είναι ριζωμένη στο ίδιο το παιχνίδι από την αρχή του. Κάθε δύο χρόνια βγαίνει μία νέα έκδοση των βασικών κανόνων, κάθε τέσσερις μήνες κάποιο νέο συμπλήρωμα - νέες κάρτες, νέες προσθήκες στους κανόνες. Ετσι και τώρα, τον Οκτώβριο κυκλοφορεί η νέα σειρά, με τον τίτλο Invasion. Είναι βασικό συμπλήρωμα, που σημαίνει και πακέτα καρτών, και φακελάκια, και προκατασκευασμένες τράπουλες, ενώ ειδικά για το αγωνιστικό Magic σημαίνει πως από τον Νοέμβριο πετάγεται έξω από τα Standard Tournaments η σειρά του Urza! Πάει το Saga, το Destiny, το Legacy... Φυσικά, αυτό δεν σημαίνει ότι οι κάρτες δεν μπορούν να πάρουν μέρος στα παιχνίδια άλλων τουρνουά ή στα παιχνίδια μεταξύ φίλων - το Magic απλώς προχωράει. Η λογική πίσω από την ανανέωση του μπλοκ των καρτών που παίρνουν μέρος στα τουρνουά είναι το να μπορούν και νέοι παίκτες -που αρχίζουν Magic- να ανταγωνιστούν με τους παλαιότερους, κάτι το οποίο θα ήταν αδύνατον αν έπαιζαν όλες οι κάρτες που έχουν βγει πριν από χρόνια και έχουν κοπεί. Αν δεν υπήρχε αυτή η αλλαγή, δεν θα υπήρχε αγωνιστικό Magic.

Στις 24 Σεπτεμβρίου γίνεται στο ξενοδοχείο "President" το πρώτο τουρνουά με κάρτες του Invasion, δέκα ημέρες πριν από την κυκλοφορία του στα καταστήματα. Αυτά τα τουρνουά λέγονται pre-release tournaments, οργανώνονται από τους εισαγωγείς του παιχνιδιού, την Κάισσα, και θα γίνουν στην Αθήνα, τη Θεσσαλονίκη, τη Λάρισα, τα Χανιά και το Ηράκλειο Κρήτης. Επίσης, θα γίνουν και την επόμενη Κυριακή παρόμοια τουρνουά στα καταστήματα Κάισσας Αμαρουσίου, Πειραιά και Παγκρατίου. Σε αυτά τα τουρνουά κάθε παίκτης αποκτά ένα deck και δύο boosters και με αυτά κατασκευάζει την τράπουλα του παιχνιδιού - έτσι όλοι ξεκινούν σχετικά ισοδύναμοι, μια και κανείς δεν έχει επιπλέον κάρτες! Ως αναμνηστικό κάθε παίκτης παίρνει δώρο μία foil κάρτα.

Τρίτο: Το Pokemon! Ναι, ακούω πολλούς από εσάς να λένε "Όχι πια Pokemon!", αλλά η αλήθεια είναι πως το παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες Pokemon αφ' ενός έχει άλλο ηλικιακό target group από τα ομώνυμα κουκλάκια και αφ' ετέρου είναι έξυπνο και ενδιαφέρον. Δεν έχει φυσικά το βάθος του Magic, αλλά κάνει λάθος όποιος νομίζει πως θα κέρδιζε εύκολα τους Pokemon Trainers της Κάισσα!

Για όσους ενδιαφέρονται, σε πολλά καταστήματα παιχνιδιών (σε όλα τα καταστήματα Κάισσα και σε μερικά από τα Jumbo, Μουστάκας, Ζαχαριάς, Toys Academy) ξεκινά το Pokemon League, το οργανωμένο παιχνίδι Pokemon στην Ελλάδα και σε ολόκληρο τον κόσμο. Σε αυτό οι εκπαιδευτές Pokemon μπορούν να συμμετάσχουν παίζοντας το παιχνίδι με τις κάρτες με σκοπό να αποκτήσουν τις συλλεκτικές κάρτες που προσφέρει αποκλειστικά το League και τα εμβλήματα των Εκπαιδευτών-Ασσων. Για περισσότερες πληροφορίες για το League καλέστε την ανοικτή γραμμή Pokemon της Κάισσα, στο 6929165.

Για το ίδιο παιχνίδι, στις 17 Σεπτεμβρίου, θα γίνει στο ξενοδοχείο "President" μία γιορτή για την έναρξη του Pokemon League, με πολύ παιχνίδι και δώρα για νέους ή έμπειρους παίκτες. Οσοι έρθουν με αυτό το τεύχος του "PC Master" ανά χείρας κερδίζουν κάρτα από το Team Rocket!

Αυτά είναι τα πρώτα μόνο γεγονότα της νέας χρονιάς, που αρχίζει κάθε χρόνο τον Σεπτέμβριο. Για το Dungeons & Dragons κάθε Σάββατο, στα καταστήματα Κάισσα, θα λαμβάνουν χώρα περιπέτειες για όλους όσοι θέλουν να μάθουν τη νέα έκδοση ή να βρουν παρέες για περιπέτεια. Επίσης, ήδη στήνεται η Αρένα, το σύστημα μονομαχιών και μαχών για ηρωικούς χαρακτήρες με βραβεία και δόξα. Και φυσικά ετοιμάζεται η περιπέτεια για τη "μητέρα" όλων των Fairs, το Games Fair της Κάισσα, που από το 1994 αποτελεί το ραντεβού όλων των gamers. Αυτή τη χρονιά, όπως και πέρυσι, τη δεύτερη Κυριακή του Δεκεμβρίου - όμως, μέχρι τότε έχουμε αρκετό καιρό!







VAMPIRE: Η ΜΕΤΑΜΦΙΕΣΗ

Ετοιμαστείτε για τις ύστατες νύχτες

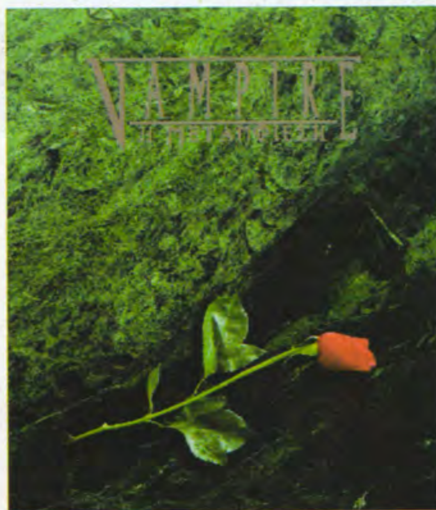
Η νέα χιλιετία φέρνει μαζί της νέο αίμα στα ελληνικά δρώμενα των παιχνιδιών ρόλων. Η πανάρχαια πόλη της Αθήνας παίρνει τον πρωταγωνιστικό ρόλο στις νυχτερινές πλοκές και ίντριγκες της κοινωνίας των βαμπίρ...

Του Αντώνη Γαλάτη

Για πρώτη φορά στα χρονικά ένα από τα μεγαλύτερα Role Playing Games σε όλο τον κόσμο μεταφράζεται στα ελληνικά. Μέχρι τώρα το γνωρίζαμε από την αγγλική έκδοσή του και από το εκπληκτικό PC RPG Vampire: The Redemption, που κυκλοφόρησε το καλοκαίρι και "χτύπησε" στα ίσια το ίδιο το Diablo, δημιουργώντας φανατικό κοινό. Φυσικά, ο λόγος για το πασίγνωστο Vampire: The Masquerade, που πλέον βαφτίστηκε Vampire: Η Μεταμφίεση για να ικανοποιήσει και το ελληνικό κοινό του.



Για όσους δεν ξέρουν τι είναι τα παιχνίδια ρόλων (κάτι το σπάνιο για τους αναγνώστες αυτού του περιοδικού...) αναφέρω ότι είναι παιχνίδια όπου κάθε παίκτης υποδύεται έναν χαρακτήρα που ο ίδιος επιλέγει και αφήνεται να ταξιδέψει σε κάποιο σενάριο που πλάθει η φαντασία του "αφηγητή". Φυσικά, οι παίκτες αλληλεπιδρούν στην ιστορία καθώς αυτή εξελίσσεται (αλλιώς δεν θα είχε πλάκα!) και με την εμπειρία



που αποκτούν οι χαρακτήρες γίνονται όλο και πιο ισχυροί... αν επιζήσουν!

Στο Vampire: Η Μεταμφίεση ενσαρκώνετε το ρόλο του θρυλικότερου αρπακτικού, το ρόλο ενός βαμπίρ. Τα πράγματα, όμως, δεν είναι όπως τα βλέπετε στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο... Στον Κόσμο του Σκότους φανερώνονται τα παρασκήνια της πραγματικότητας, που οι θνητοί νομίζουν ότι ξέρουν, ένας κόσμος που μοιάζει τόσο με το δικό μας, που θα μπορούσε να είναι ο δικός μας...

Σε αυτό το σκηνικό, όπου οι νύχτες παίρνουν άλλο χρώμα, οι παίκτες καλούνται να μπουν στην ψυχή ενός "τέρατος" με ανθρώπινες αδυναμίες... Μέσα από την πορεία των "χρονικών", ο χαρακτήρας μεταμορφώνεται από ένα κομμάτι χαρτί σε έναν καθρέφτη ψυχής, που λίγοι έχουν το θάρρος να κοιτάξουν. Ας μην ξεχνάμε ότι όταν κάποιος γίνεται το "θηρίο", τότε κατανοεί την έννοια του να είναι άνθρωπος...

Μη σας τρομάζουν τα παραπάνω, μια και γράφονται για λόγους ατμόσφαιρας, αφού έτσι κι αλλιώς η ουσία όλων των Role Playing Games είναι το να περνάς ευχάριστα μερικές ώρες με τους φίλους σου, άσχετα αν το setting είναι επικό, επιστημονικής φαντασίας ή τρόμου.

Ο τυπικός χαρακτήρας θα έχει πρόσφατα "αγκαλιαστεί" (η διαδικασία μεταμόρφωσης ενός θνητού σε βαμπίρ) και κατά πάσα πιθανότητα θα είναι μέλος μίας από της επτά φατρίες που απαρτίζουν την οργάνωση, που υποστηρίζει τη λεγόμενη "Μεταμφίεση", δηλαδή την υποχρέωση των βαμπίρ να συνυπάρχουν με τους θνητούς χωρίς να γίνεται αντιληπτή η πραγματική φύση τους. Το όνομά της είναι Καμαρίλλα και απαρτίζεται από τις εξής φατρίες: Μπρούχα (επαναστάτες απέναντι στην καταπίεση), Γκάνγκρελ (μοναχικοί βαμπίρ με τη δύναμη να αλλάζουν μορφή), Μαλκαβιανοί (βαμπίρ μέσα από την πνευματική αστάθεια των οποίων ανατέλλει η σοφία), Νοσφεράτου (γνωστοί για την αποκρουστική εμφάνισή τους και τα μυστικά που γνωρίζουν), Τορεαδόρ (βαμπίρ με ιερό καθήκον τη διάσωση της ομορφιάς και της τέχνης), Τρεμέρ (μία μυστικοπαθής πατριά που ασκεί μαγεία χρησιμοποιώντας αίμα) και, τέλος, Βεντρού (ευγενείς και αριστοκράτες-βαμπίρ που θεωρούν καθήκον τους να ηγούνται της Καμαρίλλα).

Η ελληνική μετάφραση του "Vampire: Η Μεταμφίεση" ανοίγει πλέον στο ελληνικό κοινό τις πύλες της νύχτας. Μόνος οδηγός το βασικό βιβλίο των απέθαντων, σας ξεναγεί στη μυστική κοινωνία τους και αποκαλύπτει τα μυστικά τους με τέτοιον τρόπο, που τα όρια του πραγματικού και του φανταστικού υφαίνονται μεταξύ τους σαν ιστός αράχνης, που παγιδεύει μέσα του τους πόθους, τα όνειρα και τους εφιάλτες τόσο των χαρακτήρων σας όσο και τους δικούς σας...

Θα το βρείτε σε όλα τα Fantasy Shop και στα καλά ενημερωμένα καταστήματα και βιβλιοπωλεία του χώρου των RPGs.



MAGIC
The Gathering®





Δεν εκπαιδεύεις τα πλάσματά σου... τα εξαπολύεις!

Στο Magic: The Gathering τα πλάσματά μας είναι έτοιμα για μάχη μολις βγουν απ' το κουτί. Διάλεξε τα δικά σου ανάμεσα απο χιλιάδες θανατηφόρα πλάσματα, και εξαπολυσέ τα πάνω στους φίλους σου. Αλλά σε προειδιποιούμε, για να επιβιώσεις χρειάζεται γρήγορη σκέψη και πανούργα κόλπα. Συγκεντρώσου στο παιχνίδι. Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκινήσεις είναι με το Starter Game. Εχει ο,τιδήποτε εσύ και ένας φίλος σου χρειάζεστε για να ξεκινήσετε.





Κυριάρχησε πάνω στο πραγματικό παιχνίδι.

Το φανταστικό παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες!



τηλ: 3609642



DUNGEONS & DRAGONS ADVENTURE GAME

Το εισαγωγικό παιχνίδι για τη νέα έκδοση του D&D περιέχει μέσα σε τρία βιβλία των 32 σελίδων όσα χρειάζεται μία παρέα για να αρχίσει να παίζει ένα παιχνίδι ρόλων: εισαγωγικούς και εύχρηστους κανόνες, υλικό για να ξεκινήσει ένα ολόκληρο campaign, ζάρια, μινιατούρες, φύλλα χαρακτήρων και πολλά άλλα.



Τα εισαγωγικά παιχνίδια για το AD&D ήταν πάντα περίφημα προϊόντα, και αυτό απλώς επιβεβαιώνει τον κανόνα - εκατοντάδες νέοι gamers θα μάθουν τα μυστικά του περίφημου παιχνιδιού ρόλων με τον πιο εύκολο τρόπο που υπάρχει: παίζοντας.

Διάθεση Κάισσα / Τιμή 3.600 δρχ.

DUNGEONS & DRAGONS PLAYER'S HANDBOOK



Το PHB είναι το βασικό βιβλίο κανόνων για το Dungeons & Dragons, το μεγαλύτερο role playing όλων των εποχών, ανανεωμένο για τη νέα χιλιετία.

Το Player's Handbook περιέχει τους πλήρεις κανόνες της τρίτης έκδοσης του D&D. Είναι μία απαραίτητη αγορά για όποιον θέλει να παίξει το παιχνίδι αυτό που έχει τις ρίζες του στο χρόνο. Η τρίτη έκδοση είναι πιο εφευρετική και ξεκάθαρη υλοποίηση του παιχνιδιού που ξεκίνησε πριν από 25 ολόκληρα χρόνια. Νέοι, ευέλικτοι κανόνες, καινούριοι χαρακτήρες καθώς και ένα CD-ROM γεμάτο βοηθήματα σε αυτήν τη θαυμάσια έκδοση.

Διάθεση Κάισσα / Τιμή 7.200 δρχ.

DIE VECNA DIE!

Περιπέτεια του Advanced Dungeons & Dragons που μεταφέρει τους ήρωες από τον κόσμο του Greyhawk σε αυτόν του Ravenloft και στη συνέχεια στην πόλη του Planescape Sigil. Σημειώστε, όμως, ότι για να παιχθεί δεν απαιτείται υλικό από τα campaigns αυτά.

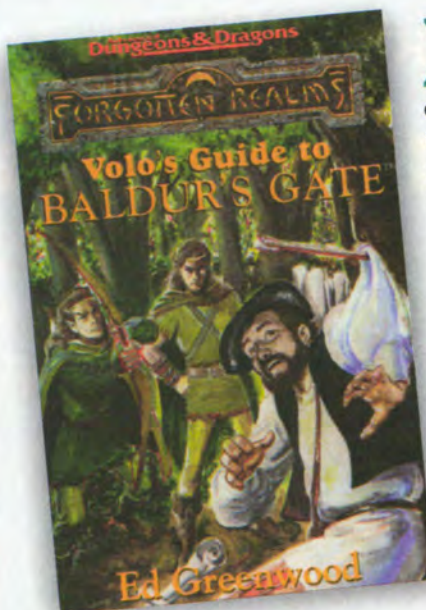
Οι παίκτες γνωρίζουν τρομακτικές καταστάσεις καθώς ταξιδεύουν σε μία "σκοτεινή" πόλη, όπου ο Iua θα προσπαθήσει να θέσει σε εφαρμογή το τρελό όνειρό του να καταστρέψει επιτέλους τον φυλακισμένο Vecna, τον δυνατότερο lich.



Μόνο δύο αντικείμενα έχουν τη δύναμη να σταματήσουν τον Iua: το μάτι και το χέρι του Vecna. Ωστόσο, ακόμα και οι ίδιοι οι θεοί δεν μπορούν να ξέρουν τις τρομακτικές δυνάμεις που απελευθερώνει η χρήση τους.

Περιπέτεια του AD&D / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 7.200 δρχ.

VOLO'S GUIDE TO BALDUR'S GATE



Σε αυτόν τον έκτο κατά σειρά ταξιδιωτικό οδηγό, γραμμένο από τον Volothamp Geddarm, διάσημο ταξιδευτή των Βασιλείων, αποκαλύπτονται για πρώτη φορά στους παίκτες όλα τα θαυμαστά πράγματα του μυστηριώδους Νότου. Οι λάτρεις της περιπέτειας, που έγιναν διάσημοι αναζητώντας την τύχη τους στο παιχνίδι για computer Baldur's Gate 2: Shadows of Amn, καλούνται τώρα να ανακαλύψουν όλους τους κινδύνους και τους θησαυρούς που αυτή η πλούσια γη προσφέρει!

Accessory του AD&D για τα Forgotten Realms / Κατάλληλο για όλα τα επίπεδα παικτών / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 6.120 δρχ.

THE SCORPION

Η προφητεία μιλά για ορδές που ξεχύνονται από τα Shadowlands. Μόνο ένας άντρας θα προσπαθήσει να αποτρέψει την καταστροφή: ο αρχηγός της Φατρίας των σκορπιών. Θα πληρώσει οποιοδήποτε τίμημα προκειμένου να σώσει τον αυτοκράτορα. Αν μάλιστα χρειαστεί, θα γίνει και ο ίδιος "κακός" για να πολεμήσει με ίσους όρους το "κακό".

Ο ίδιος και ο champion του αυτοκράτορα θα πολεμήσουν ως αντίπαλοι σε αγώνα μέχρι θανάτου για αυτό που και οι δύο αγαπούν: το Rakugan.

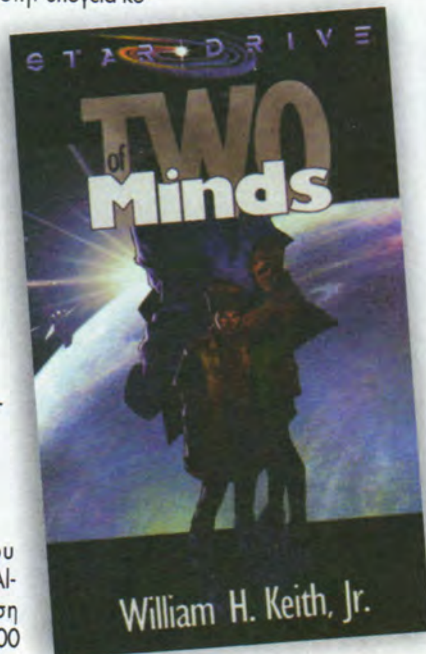
Νουβέλα του Legend of the Five Rings / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



TWO OF MINDS

Στα πέρατα του γαλαξία, το Verge είναι από τα πιο επικίνδυνα μέρη, και στην υπόγεια κόλαση του πλανήτη Oberon η ζωή μίας συμμορίας του δρόμου δεν προσφέρει και πολλές ευκαιρίες. Αυτό συμβαίνει μέχρι την ημέρα που ένας κλέφτης κλέβει λάθος άνθρωπο και βρίσκεται ξαφνικά στο επίκεντρο μίας πάλης για εξουσία που απλώνεται πέρα από τα αστέρια.

Νουβέλα του Star Drive για το Alternity / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



THE CLANDESTINE CIRCLE

Ο Ιππότης των Ρόδων Linsha Majere, δουλεύοντας κρυφά για τον Clandestine Circle της Solamnia, κερδίζει μία θέση στην elite της σωματοφυλακής του Hegan Bight, μυστηριώδους άρχοντα και κυβερνήτη της Sanction. Σύντομα μαθαίνει ότι ο κυβερνήτης δεν είναι ο μόνος που χρειάζεται προστασία σε μια πόλη που ζει με την απειλή ενός ενεργού ηφαιστείου έτοιμου να εκραγεί, ενός πλοίου που μεταφέρει το θάνατο μιας άγνωστης πανούκλας, της πάντα επικίνδυνης Λεγεώνας του Ατσαλιού και των Ιπποτών του Netaka.

Νουβέλα του Dragonlance / Σειρά Crossroads / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



THE HALLS OF STORMWEATHER

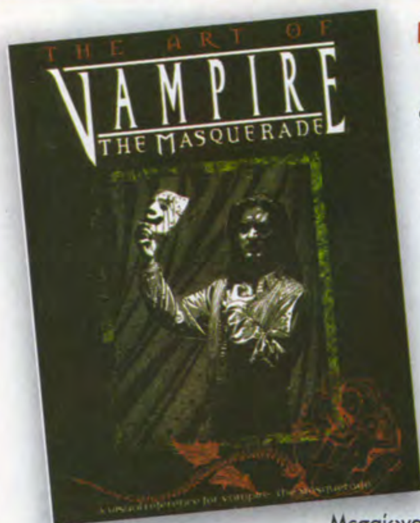
Νουβέλα σε επτά μέρη και το πρώτο βιβλίο μίας σειράς που εξερευνά τα κυριότερα σημεία μίας πόλης, όπου όλα έχουν το τίμημά τους και όπου ακόμα και οι πλουσιότερες οικογένειες πρέπει να κάνουν τα πάντα για να επιβιώσουν.

Νουβέλα των Forgotten Realms / Σειρά Sembia / Διάθεση Κάισσα / Τιμή 2.600 δρχ.



UTOPIA news

THE ART OF VAMPIRE: THE MASQUERADE



Το The Art of Vampire: The Masquerade, σχεδιασμένο από τους καλύτερους σχεδιαστές του χώρου, συγκεντρώνει τις ωραιότερες εικόνες και τα καλύτερα σχέδια από το πιο πολυσυζητημένο παιχνίδι ρόλων, καλύπτοντας υλικό από όλη τη δεκαετία του '90 έως σήμερα. Από τις πρώτες εκδόσεις του παιχνιδιού έως τον Μεσαίωνα και τις σύγχρονες νύχτες, αυτό το βιβλίο είναι ένα εξαιρετικό χρονικό της εξέλιξης του δημοφιλέστερου μοντέρνου RPG.

Accessory του Vampire: The Masquerade / Βιβλίο / Διάθεση Fantasy Shop / Τιμή 6.000 δρχ.

MAGE: THE ORPHAN'S SURVIVAL GUIDE



Γεννημένοι σε μια θύελλα φωτιάς
Μεγαλωμένοι στους δρόμους
Ποτέ δεν θα υποκύψουν!

Το Orphan's Survival Guide περιγράφει τους αυτοδίδακτους μάγους, εκείνους που δεν ανήκουν σε κανένα Order. Αφυπνισμένοι από μόνοι τους, πολύ ατίθασοι για να ανήκουν οπουδήποτε, οι Orphans αποτελούν το Νέο Τρόπο και την Ελπίδα του Αύριο.

Περιέχει νέα μαγικά για τους Orphans, οδηγίες για τον αφηγητή και άφθονο υλικό για το χρονικό σας.

Accessory του Mage: The Ascension / Βιβλίο / Διάθεση Fantasy Shop / Τιμή: 5.800 δρχ.

FADING SUNS PLAYERS COMPANION



Οι παίκτες προέρχονται από όλες τις πλευρές της ζωής: ευγενείς, ιερείς, εξωγήινοι και βάρβαροι. Τώρα έρχονται από ακόμα περισσότερα και φρικαλέα υπόβαθρα! Το Fading Suns Players Companion είναι μία ανεκτίμητη βοήθεια για τους κανόνες του Fading Suns. Περιλαμβάνει νέες Ευλογίες και Κατάρες, ικανότητες, απόκρυφες δυνάμεις, όπλα, εξοπλισμό και πολύτιμες επεκτάσεις κανόνων. Επιπλέον, υπάρχουν νέοι κανόνες για τους χαρακτήρες: ιπποτικά τάγματα, εκκλησιαστικές σέκτες, νέες θρησκείες, στρατιωτικές μονάδες και άλλες αναμενόμενες λεπτομέρειες σε άλλες έλλογες εξωγήινες φυλές και τους γενετικά αλλαγμένους.

Supplement του Fading Suns / Εταιρία Holistic / Διάθεση Fantasy Shop / Τιμή 10.000 δρχ.

YOUNG JEDI CARD GAME: BATTLE OF NABOO



Το Battle of Naboo είναι η τρίτη πλήρης προέκταση του Young Jedi Card Game. Η Βασίλισσα Amidala και η απελευθερωτική δύναμή της επιτίθεται ενάντια στο Παλάτι που βρίσκεται υπό τον έλεγχο των Neimoidian, ενώ ο στρατός των Gungan προσεγγίζει τις εκτάσεις του Naboo σε μία αποστολή αυτοκτονίας ενάντια στην Trade Federation. Ο Artoo και ο Anakin απογειώνονται από τη διαστημική βάση σε μία απεγνωσμένη προσπάθεια να ακινητοποιήσουν το Droid Control Ship, ενώ ο Qui-Gon και ο Obi-Wan ετοιμάζουν τα φωτόσπαθά τους ενάντια στον υπέρτατο εχθρό τους, τον Sith Lord, Darth Maul.

Ο νέος τύπος καρτών (Effect Cards), τα σχόλια που περιλαμβάνονται σε επιλεγμένους χαρακτήρες, οι επιπλέον κανόνες και πλέον το διπλό φωτόσπαθο του Darth Maul κάνουν το Battle of Naboo το απαραίτητο βοήθημα για το γρηγορότερο και συναρπαστικότερο παιχνίδι στο γαλαξία.

Expansion του Young Jedi Card Game / Εταιρία Decipher / Κεντρική διάθεση Fantasy Shop / Τιμή Deck/Boosters 4.900/1.450δρχ.

COUNTERSTRIKE

Πατάξτε την τρομοκρατία, στο τρομερό Mod του Half-Life

Βέβαια, στο ίδιο Mod μπορείτε να γίνετε και εσείς ο τρομοκράτης, οπότε δεν θα μείνει κανένας παραπονεμένος. Το Counterstrike είναι ένα Modification για το τρομερό Half-Life, το οποίο σας δίνει τη δυνατότητα να πάρετε μέρος σε διάφορες αποστολές είτε ως τρομοκράτης είτε ως μέλος της αντιτρομοκρατικής ομάδας (Terrorist, Counter - Terrorist). Ολα αυτά αποκλειστικά με συμπαίκτες και αντιπάλους, φίλους σας ή ακόμα και αγνώστους, στο Internet ή σε LAN (Local Area Network). Σας υπόσχομαι ότι όσοι έχετε το Half-Life (και, φυσικά, πρόσβαση στο Internet) θα ξετρελαθείτε μαζί του, αφού μπορείτε να παίξετε δωρεάν το Counterstrike!

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@HotMail.COM



εν ξέρω τι γίνεται τελευταία, αλλά όλο πάνω σε Modifications (Mods) εκπληκτικών παιχνιδιών πέφτω. Δύο από αυτά μάλιστα (τα πιο ωραία κατ' εμέ) σας τα έχω παρουσιάσει. Στο προηγούμενο τεύχος είχαμε το Starcraft: Sickel και πιο παλιά το Quake III Fortress. Καιρός, λοιπόν, ήταν να ασχοληθώ με το Half-Life και με ένα Mod που έχει προκαλέσει πανικό στο Internet και ακόμα πιο μεγάλο στα Net Cafés! Με την αναφορά μου στην εισαγωγή στα LANs εννοούσα τα Net Cafes, αφού επάξια θα μπορούσε να χαρακτηριστεί το παιχνίδι της χρονιάς σε αυτά. Σε όποιο Net Café και να πήγα παίζανε Counterstrike, άντρες γυναίκες, μικροί μεγάλοι.
"Αν είναι ποτέ δυνατόν! Ενα παιχνίδι υπάρχει και αυτό είναι το Quake III" σκεφτόμουν, όταν κοντά στα μέσα Ιουλίου και σε ένα καταπληκτικό Net Café στη Θεσσαλονίκη (δεν γράφω όνομα για να μη νομίσετε ότι κάνω διαφήμιση) αποφασίσαμε με έναν φίλο να μπούμε σε ένα παιχνίδι-παρτίδα Counterstrike που είχαν κάνει κάτι παιδιά και έπαιζαν. Ε, αυτό ήταν... Αμέσως κόλλησα!
Παίζοντας το Counterstrike ένιωσα κάτι το μοναδικό, που σπάνια το βιώνεις σε παιχνίδια: πόσο ανάγκη είχα τον συμπαίκτη μου προκειμένου να επιβιώσω και να νικήσουμε! Επίσης, έμαθα πόσο σημαντική είναι κάθε γωνία στο παιχνίδι προκειμένου να κρύβεσαι και πόσο μεγάλο ρόλο παίζει ο ρεαλισμός σε ένα παιχνίδι. Οντως ένα από τα αξιόλογα στοιχεία του Counterstrike είναι ο ρεαλισμός. Συνηθισμένος σε παιχνίδια όπως τα Quake και Unreal Series, όπου ο χαρακτήρας κινείται με τρομερά γρήγορη ταχύτητα, μόλις έπαιξα το Counterstrike και είδα το χαρακτήρα να κινείται σχετικά αργά σε σχέση με τα προαναφερθέντα παιχνίδια, συνειδητοποίησα το βαθμό του ρεαλισμού που επιτυγχάνει! Στο ίδιο πλαίσιο κινείται άλλο ένα στοιχείο, το ότι δεν χρειάζονται πολλές σφαίρες ή ακόμα και μαχαιριές για να πεθάνει ο χαρακτήρας του παίκτη. Σημασία έχει επίσης το μέρος του σώματος στο οποίο θα δεχτεί τις σφαίρες, οπότε μία καλοζυγισμένη σφαίρα ανάμεσα στα μάτια (όπως στη σχετική screenshot) είναι αρκετή για να τον αποτελειώσει. Ας μην το παρατραβάω όμως, ας προχωρήσουμε στην...



Ο πρώτος όμηρος είναι ασφαλής. Πάμε να βρούμε τον επόμενο.

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Το Counterstrike βρίσκεται σε φάση beta testing, έχει φτάσει δε στην 6,6 έκδοση. Σε τακτά διαστήματα νέες εκδόσεις δημιουργούνται και δίνονται στο κοινό δωρεάν μέσω διάφορων sites. Δυστυχώς, δεν πρόλαβα να σας το δώσω με το CD αυτού του τεύχους, μια και "έκλεισε" πολύ νωρίς, οπότε το Installation πρόγραμμα θα το βρείτε στο CD του επόμενου τεύχους. Πρόκειται για ένα αρκετά μεγάλο αρχείο, το οποίο μου έβγαλε το λάδι μέχρι να το κατεβάσω. Οσοι δεν έχετε υπομονή μέχρι το επόμενο τεύχος, μπορείτε να κατεβάσετε το Installation πρόγραμμα από το site http://www.fileplanet.com/index.asp?file=45770&download=1. Πηγαίνοντας ακριβώς στη διεύθυνση που σας έδωσα, μόλις φορτώσει η σελίδα θα ενεργοποιηθεί η διαδικασία του downloading (το αρχείο είναι 57MB).
Αφού αποκτήσετε το πολυπόθητο αρχείο (είτε μετά από δεκαπέντε είτε μετά από 1-2 μέρες - εξαρτάται από το modem σας και τις ώρες που θα αφιερώσετε για download), φορτώστε το. Αυτόματα θα





Παραλίγο να προλάβαινα να απενεργοποιήσω την άτιμη βόμβα. Δυστυχώς, όμως, άργησα λίγο και ιδού τα αποτελέσματα...

εντοπίσει το directory του Half-Life σας και θα κάνει την εγκατάσταση. Μετά το πέρας του installation, απαντήστε ΟΚ στην ερώτηση εάν θέλετε να τοποθετηθούν shortcuts στο desktop (θα εμφανιστεί το icon του Counterstrike και ένα εκπληκτικό manual σε μορφή HTML, αναγνώσιμη δηλαδή μόνο από κάποιον browser: Netscape, I. Explorer κ.λπ.). Αφού το κάνετε install, δεν έχετε παρά να προμηθευτείτε την τελευταία έκδοση του Half-Life, αν δεν την έχετε ήδη (πρόκειται για την 1.1.01), να μπείτε στο Internet και να τρέξετε το αρχείο του Counterstrike.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ & ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Αφού φορτώσετε για πρώτη φορά το Counterstrike (από το desktop σας), ο πρώτος σταθμός σας πρέπει να είναι η επιλογή "Config" και από εκεί η "Controls", όπου θα αναπροσαρμόσετε το χειρισμό του Counterstrike, αφού δεν διατηρεί τα controls του Half-Life και διαθέτει ορισμένες νέες δυνατότητες (από τα βασικότερα νέα πλήκτρα είναι το Buy, επίσης μην αγνοήσετε τα Chat Messages, καθώς πρέπει κάπως να συνεννοηθείτε). Εν συνεχεία (αφού έχετε ρυθμίσει τα controls σας), από το μενού "Config" πάλι, επιλέξτε "Customize" για να συμπληρώσετε το όνομα-παρατσούκλι σας με το οποίο θα σας "βλέπουν" οι άλλοι παίκτες. Τέλος, από το μενού Config και την επιλογή "Update HL" μπορείτε να προμηθευτείτε αυτόματα την πιο πρόσφατη έκδοση για το Half-Life (είναι απαραίτητη προκειμένου να παίξετε το Counterstrike). Μετά τη ρύθμιση των controls είναι καιρός να μπείτε σε κάποιο παιχνίδι στο Internet και να δείξετε σε αντιπάλους και συμπαίκτες τις ικανότητές σας. Από το αρχικό μενού επιλέξτε "Play CS". Εάν είναι η πρώτη φορά που παίζετε Counterstrike, επιλέξτε κατευθείαν "Quick Start", όπου αφήνετε τα πάντα στον υπολογιστή και εκείνος αναλαμβάνει να βρει όλους τους διαθέσιμους servers, να απορρίψει όσους είναι άδειοι και όσους είναι γεμάτοι από παίκτες και, τέλος, να σας "βάλει" στον πιο γρήγορο από αυτούς. Ετσι κάπως θα μπείτε στο πρώτο παιχνίδι σας στο Counterstrike. Με τον καιρό, όμως, θα αρχίζετε να ψάχνεστε και θα προτιμήσετε να μπαίνετε όχι σε server που επιλέγει ο υπολογιστής, αλλά σε εκείνον τον οποίο εσείς θέλετε.

Από το μενού "Play CS" επιλέξτε Internet Game (εάν είστε σε LAN δεν με απασχολεί, διότι η στήλη λέγεται On Line Gaming και όχι LAN Gaming :P) και θα εμφανιστεί ένας εξαρχής περίπλοκος πίνακας με πολλές επιλογές. Επιλογή-κλειδί (γαλλικό) είναι τα "Filters", από όπου καθορίζετε τις προϋποθέσεις που πρέπει να πληρούν οι servers που υπάρχουν, προκειμένου να εμφανίζονται στον πίνακα και να μπορείτε να τους επιλέξετε. Μπορείτε να κάνετε ρυθμίσεις ούτως ώστε, εάν κάποιος server είναι γεμάτος ή άδειος (από άλ-

ΠΩΣ ΚΕΡΔΙΖΕΤΕ 'Η ΧΑΝΕΤΕ ΛΕΦΤΑ

Ενέργεια	Ανταμοιβή
Γλυτώνεις έναν όμηρο	$1.000 για αυτόν που τα κατάφερε και $150 για τα άλλα μέλη (στο τέλος του γύρου)
Σκοτώνεις έναν όμηρο	-$1.500 για το δράστη
Χρησιμοποιείς έναν όμηρο	$150 για τον παίκτη, $100 για τα άλλα μέλη
Σκοτώνεις αντίπαλο	$300 για τον παίκτη
Σκοτώνεις συμπαίκτη	-$3.300 για τον παίκτη
Οι Terrorists κερδίζουν βομβαρδίζοντας το στόχο	$2.750 για κάθε μέλος της ομάδας
Εξολοθρεύεις όλους τους ομήρους	$2.000 για κάθε μέλος της ομάδας
Απενεργοποιείς βόμβα στο χάρτη	$2.500 για κάθε μέλος της ομάδας
Counter Terrorists απενεργοποιούν τη βόμβα	$2.750 για κάθε μέλος της ομάδας
Counter Terrorists σώζουν τους ομήρους	$2.000 για κάθε μέλος της ομάδας + bonus για κάθε όμηρο
Για κάθε όμηρο που επιβιώνει	$150 ανά όμηρο για κάθε μέλος της ομάδας
Η ομάδα χάνει την "παρτίδα"	$1.400 κάθε μέλος της χαμένης ομάδας



One Down, με μία καλοζυγιασμένη σφαίρα ανάμεσα στα μάτια! Το zoom σε ορισμένα όπλα είναι κορυφή.

λους παίκτες), να μην παρουσιάζεται στη λίστα ή να σας εμφανίζονται μόνο οι servers που είναι κάτω από μία συγκεκριμένη ταχύτητα [ως γνωστόν, όσο χαμηλότερη είναι η ταχύτητα στο Internet (το γνωστό Ping) τόσο το καλύτερο]. Αφού κάνετε τις ρυθμίσεις σας, πατήστε το κουμπί Update και θα αρχίσει να μετράψάγνει όλους τους servers στο Διαδίκτυο. Το μόνο σίγουρο είναι ότι θα βαρεθείτε να περιμένετε (μια και πρόκειται να ψάξει πάνω από 1.000 servers!) και κάποια στιγμή θα πατήσετε Cancel, οπότε θα εμφανιστούν στον πίνακα στο κέντρο της οθόνης όλοι οι servers που κατάφερε να ελέγξει ο υπολογιστής μέχρι τη στιγμή που τον διακόψατε (πιστέψτε με, θα είναι υπεραρκετοί). Από αριστερά προς τα δεξιά παρουσιάζονται τα εξής στοιχεία για τον εκάστοτε server: λειτουργικό σύστημα (Windows ή Linux, εάν έχετε Windows δεν μπορείτε να παίξετε σε server για Linux και αντίθετα), ταχύτητα server (όσο πιο πολλά τα πράσινα μπαλάκια τόσο το καλύτερο), ο χάρτης ο οποίος παίζεται εκείνη τη στιγμή από τους παίκτες του server, το είδος της παρτίδας (στην προκειμένη περίπτωση εξαρτάται από το τι έχετε επιλέξει στα Filters: μπορεί να είναι παρτίδα Half-Life, Counterstrike ή Team Fortress) και, τέλος, δύο αριθμοί (ο πρώτος δείχνει πόσοι παίκτες είναι στον server και παίζουν και ο δεύτερος το μέγιστο αριθμό παικτών που υποστηρίζει ο server). Δεν πιστεύω να σας ζάλισα...

Ετσι κάπως θα εμφανιστεί ο πίνακας με τις παρτίδες στις οποίες μπορείτε να παίξετε. Οι λοιπές επιλογές δεν έχουν ιδιαίτερη σημασία, εκτός από τη Refresh, η οποία ανανεώνει τον πίνακα με τους servers (να το κάνετε κάθε φορά που θα μπαίνετε στο παιχνίδι, διότι ο πίνακας μένει όπως ήταν σύμφωνα με το τελευταίο Refresh που έχετε κάνει), και την "Add Server", όπου μπορείτε να δώσετε απευθείας το IP του server που επιθυμείτε (εάν το γνωρίζετε). Τέλος, μπορείτε να κάνετε τον δικό σας server (για όση ώρα θα είστε στο Internet ή το LAN). Εδώ, όμως, τα πράγματα είναι λίγο πιο περίπλοκα και ο χώρος περιορισμένος, οπότε δεν θα αναφερθώ εκτενέστερα.

ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ COUNTERSTRIKE

Μπαίνοντας πρώτη φορά στον server, πρέπει να διαβάσετε το briefing τού χάρτη και στη συνέχεια να επιλέξετε με ποια από τις δύο παρατάξεις θα... παραταχθείτε. Προτιμήστε να συμμαχήσετε με τους πιο αδύναμους, ούτως ώστε να φέρετε ισορροπία, fair gaming πάνω απ' όλα! Εν συνεχεία, αφού επιλέξετε παράταξη, σας δίνετε η ευκαιρία να διαλέξετε και skin (εμφάνιση) του χαρακτήρα σας. Υπάρχουν αρκετές εμφανίσεις, διαφορετικές για κάθε παράταξη.

Αφού τα κάνετε όλα αυτά, περιμένετε να λήξει η μάχη που βρίσκεται σε εξέλιξη εκείνη τη στιγμή και να μπείτε στην νέα "παρτίδα". Κάθε παρτίδα στο Counterstrike διαρκεί πέντε λεπτά (αυτό είναι το default για τους servers, μπορεί να αλλάξει όμως) και μπορεί να λήξει νωρίτερα αν κάποια από τις δύο παρατάξεις χάσει όλα τα μέλη της ή αν μία από τις δύο φέρει σε πέρας το objective του χάρτη (π.χ. οι Counter Terrorists συνοδεύσουν το VIP πρόσωπο στην προκαθορισμένοι τοποθεσία). Επίσης, κάθε φορά που χάνετε, πρέπει να γνωρίζεστε ότι γίνεστε "Ghost" και παρακολουθείτε το παιχνίδι μέσα από άλλους χαρακτήρες, μέχρι που να τελειώσει η τρέχουσα παρτίδα και να ξεκινήσει νέα, όπου όλοι οι χαρακτήρες ξαναζωντανεύουν και... φτου κι απ' την αρχή.

Ξεκινώντας να παίζετε, εμφανίζεστε μαζί με όλους τους συμπαίκτες σας σε συγκεκριμένο σημείο στο χάρτη. Θα εμφανιστεί στην άκρη της οθόνης σας ένα πράσινο εικονίδιο σε σχήμα καροτσιού για ψώνια. Πατώντας το πλήκτρο που έχετε αναθέσει για το Buy μπορείτε να εξοπλιστείτε με όπλα (για την ακρίβεια με μόνο δύο όπλα) και πυρομαχικά (ammunition ή ammo). Επίσης, μπορείτε να ψωνίσετε διάφορα άλλα "αγαθά", όπως χειροβομβίδες και προστατευτικούς θώρακες. Την πρώτη φορά που θα παίξετε, όμως, θα παρατηρήσετε ότι τα λεφτά σας δεν είναι αρκετά. Εδώ είναι το "ζουμί" του παιχνιδιού, καθώς έχετε τη δυνατότητα να κερδίζετε λεφτά και να αγοράζετε ακόμα καλύτερα όπλα, πανοπλίες και τα λοιπά, με κάθε νέα παρτίδα που παίζετε.

Πώς κερδίζετε λεφτά, λοιπόν. Λεφτά κερδίζετε όταν: σκοτώνετε έναν αντίπαλο, φέρετε σε πέρας ένα στόχο, επιβιώσετε του γύρου και, τέλος, εάν η ομάδα σας κερδίσει. Επίσης, είναι δυνατόν ακόμη και να χάσετε λεφτά εάν προβείτε σε λανθασμένες κινήσεις. Πιο αναλυτικά μπορείτε να δείτε πώς κερδίζετε και χάνετε λεφτά στον πίνακα που παραθέτω.

Υπάρχουν συνολικά τέσσερις διαφορετικές αποστολές-objectives, στις οποίες μπορείτε να επιδοθείτε καθώς θα παίζετε Counterstrike: Διάσωση Ομήρων, Τοποθέτηση/Απενεργοποίηση Βόμβας, Δολοφονία και Διαφυγή. Λόγω περιορισμένου χώρου δεν δύναμαι να προβώ σε περαιτέρω ανάλυση, οπότε καλά θα κάνετε να διαβάσετε το HTML manual που συνοδεύει το παιχνίδι.

Το Counterstrike είναι μοναδική εμπειρία και δεν έχει να κάνει με οποιοδήποτε 3D action έχετε παίξει μέχρι σήμερα, καθώς είναι άκρως ρεαλιστικό και διαθέτει πολλή στρατηγική (ίσως να μοιάζει λιγουλάκι με το Rogue Spear). Εάν έχετε το Half-Life δεν έχετε τίποτα να χάσετε δοκιμάζοντάς το, αφού είναι δωρεάν, όπως προανέφερα. Επειδή σε τακτά διαστήματα κάνουν την εμφάνισή τους νέες εκδόσεις και διάφορα patches, μπορείτε να παρατηρήσετε τις εξελίξεις από το site του Counterstrike www.Counter-strike.net. Μέχρι το επόμενο "On-Line Gaming", καλή διάσωση ομήρων και απενεργοποίηση βομβών...



Οι servers του Counterstrike μέσω της επιλογής Play CS, Internet Game.

net

The 4th Coming

Η 1η Σεπτεμβρίου για πολλούς σημαίνει τέλος των διακοπών και επιστροφή στις υποχρεώσεις - είτε σχολικές, είτε φοιτητικές, είτε επαγγελματικές. Ετσι και εμείς -η κοινότητα του T4C- σιγά σιγά μαζευόμαστε πάλι κάθε βραδάκι στον server και τα "λέμε", μια και η περίοδος του Αυγούστου ήταν "ψιλοερημική". Τα νέα από τον προηγούμενο μήνα, ωστόσο, είναι πολλά και ενδιαφέροντα, παρ' όλο που δεν "μπαίναμε" τόσο πολύ λόγω διακοπών.

Του Νίκου Κόντη, The Dark Templar
DarkTemplarGR@hotmail.com

Η αλήθεια είναι ότι τα νέα μας δεν ξεκινούν από τις αρχές Αυγούστου, αλλά προς τα τέλη Ιουλίου, όταν ανακοινώθηκε σαν κεραυνός εν αιθρία από τη Vircom η νέα έκδοση 1.15, η οποία διόρθωνε πάρα πολλά bugs και έφερνε στο T4C μία νέα κλάση, τους Τοξότες! Ουσιαστικά, δεν θα μπορούσαμε να πούμε ότι πρόκειται περί κλάσης, αφού το T4C "δεν έχει απ' αυτό". Απλώς δημιουργήθηκαν νέα όπλα, τόξα και φαρέτρες, με άπειρα βέλη, με τα οποία μπορούν να οπλιστούν όλοι οι χαρακτήρες (έχοντας, βέβαια, τα απαιτούμενα στατιστικά).
Προς το παρόν θέλω να σταθώ στην πρόσφατη -απαράδεκτη- εκμετάλλευση ενός bug, που έγινε από την πλειονότητα των παικτών και ευτυχώς διορθώθηκε με τη νέα έκδοση 1.15 (είχα στείλει σχετικό mail στους υπευθύνους της Vircom). Το συγκεκριμένο bug επέτρεπε τη μονιμοποίηση οποιουδήποτε spell ή potion του οποίου το effect είχε διάρκεια. Για παράδειγμα, spells προστατευτικά που ανεβάζουν το Armor Class των χαρακτήρων, όπως το Barrier, είχαν κάποια διάρκεια σε λεπτά. Ομως, αφού τέλειωνε η διάρκεια του spell, έπρεπε να το ξανακάνεις για να έχεις το αυξημένο Armor Class. Τέλος πάντων... Η ουσία είναι ότι -με συγκεκριμένα κόλπα- παίκτες κατάφεραν να μονιμοποιούν το effect των potions ή spells, τα οποία είχαν περιορισμένη διάρκεια, αρκεί να μην τους έκανε άλλος το ίδιο spell που είχαν κάνει ή οι ίδιοι να μην έπιναν το potion (έτσι ακυρωνόταν το bug).
Το bug αυτό το χρησιμοποιούσε η πλειονότητα των παικτών και ήταν ένα "κοινό" μυστικό που, όμως, σύντομα έφτασε στα αυτιά τα δικά μου αλλά και των άλλων GMs. Ωσπου να βγει η 1.15, αναγκαστήκαμε να γίνουμε αστυνομικοί, εμείς οι GMs, και να προσέχουμε μην τυχόν οι παίκτες χρησιμοποιούν αυτό το cheat. Μαζί με απειλές και πολλές διαφωνίες περιορίσαμε το φαινόμενο. Κατόπιν, φυσικά, ήρθε η έκδοση 1.15 και μας έλυσε τα χέρια. Θέλω να καταλήξω στο εξής: από οποιονδήποτε παίκτη συλληφθεί να εκμεταλλεύεται bug του παιχνιδιού προς όφελος του χαρακτήρα του, θα αφαιρείται το ένα τρίτο του experience του χαρακτήρα του. Φυσικά, θα γίνονται προηγουμένως οι απαιτούμενες συστάσεις ώστε να μην το ξανακάνει ή να επαναφέρει στο φυσιολογικό το χαρακτήρα του και μόνο σε περίπτωση που δεν συμμορφωθεί θα τιμωρείται. Δυστυχώς, όλα τα παιχνίδια έχουν bugs. Στα on-line, όμως, χρειάζεται μεγαλύτερη προσοχή, μια και έρχονται σε πλεονεκτική θέση παίκτες εις βάρος άλλων παικτών που δεν χρησιμοποιούν το εκάστοτε bug. Δεν φταίει ο παίκτης που υπάρχει bug στο παιχνίδι. Αυτό, όμως, δεν σημαίνει ότι πρέπει να το εκμεταλλεύεται. Το καλύτερο που έχει να κάνει είναι να μου το αναφέρει, ώστε να κινήσω από την πλευρά μου τις απαραίτητες διαδικασίες, ούτως ώστε να ενημερώσω τη δημιουργό εταιρία Vircom προκειμένου να το διορθώσει. Αν δεν κάνω λάθος, είναι η πρώτη φορά που έχω τόσο σοβαρό ύφος. Ας με συγχωρήσετε. Σας υπόσχομαι να μην ξανασυμβεί. Απλώς δεν μπορούσα να αφήσω ασχολίαστο ένα τέτοιο γεγονός. Ας αναλύσουμε, τώρα, τα φρέσκα καλούδια της...

VERSION 1.15

Οδεύουμε (πάντα) πρόσω ολοταχώς για την έκδοση 2.00, στην οποία θα συμπεριληφθεί το τρίτο πολυπόθητο νησί! Το μεγαλύτερο ατού που εισάγει η έκδοση 1.15 είναι, φυσικά, η δυνατότητα των χαρακτήρων να εξοπλίζονται με μία σειρά νέων όπλων, τα bows (τόξα). Υπάρχουν πολλά είδη τόξων και προκειμένου να τα χρησιμοποιήσει αποδοτικά ένας χαρακτήρας πρέπει να μάθει τη νέα skill, την archery, και να βασίζεται περισσότερο στο agility του χαρακτήρα του καθώς τον μεγαλώνει σε επίπεδα, εν αντιθέσει με το strength, στο οποίο βασίζονται οι κλασικοί Warriors! Στο παιχνίδι προστέθηκαν πολλά είδη τόξων για να καλύψουν τις ανάγκες όλων των παικτών και των επιπέδων, καθώς και τρία είδη από φαρέτρες, τις οποίες αγοράζεις μία φορά - σημειω-

HALL OF FAME

	ONOMA	LEVEL
1.	Lisa	128
2.	Bladesinger	121
3.	Dragonheart	115
4.	NoOne	113
5.	Manticore	112
6.	Killer-Knight	110
7.	Soth	107
8.	Speedy	107
9.	SerpenT	106
10.	Aragorn	105
11.	NoBody	105
12.	SaiNT	104
13.	MIPOSimeTrelos	103
14.	VAAL	103
15.	Mikee	101
16.	Warlord	100
17.	Black-Trader	100
18.	Sauron	100
19.	Varg	98
20.	Tasans	97

Ααχ... παραλίγο να είχαμε και τους είκοσι παίκτες με τριψήφιο αριθμό Level! Δεν πειράζει, όμως. Εχουμε χρόνο μπροστά μας... Βέβαια, στη στασιμότητα αυτή συντέλεσε πολύ και η έκδοση 1.15, η οποία "ανάγκασε" σχεδόν όλους τους παίκτες να φτιάξουν νέο χαρακτήρα για να δουν πώς είναι ο Archer πάνω κάτω (κατά συνέπεια εγκατέλειψαν για λίγο το βασικό χαρακτήρα τους). Τι να τους κάνω; Να τους μαλώσω; Μπα, άσ' τους να χαρούν λίγο.

τέον ότι έχουν άπειρα βέλη, οπότε δεν είναι ανάγκη να ανησυχείτε: αγοράζετε μία και ξενοιάζετε. Τα νέα γραφικά (τόξα, βέλη κ.λπ.) αποδίδονται πολύ ωραία και φυσιολογικά, χωρίς κανένα πρόβλημα.

Μία εκπληκτική αλλαγή έχει γίνει στα περίφημα Drakes (Lesser και Greater), τα οποία ναι μεν υπάρχουν στο παιχνίδι, αλλά πλέον σκοτώνοντάς τα δεν δίνουν ούτε ένα XP! Ισως η Vircom -επηρεασμένη από τις εξελίξεις στον Arctic Server και το reset που είχε γίνει εκεί- αποφάσισε να αλλάξει λίγο την κατάσταση! Ομολογουμένως, οι περισσότεροι παίκτες το δέχτηκαν ομαλά και χωρίς γκρίνιες, ενώ άλλοι δήλωσαν πανευτυχείς(;!). Εμένα, πάντως, μου έφυγε ένα βάρος. Το ίδιο πιστεύω συνέβη και με τους άλλους GMs.

Αχά, παραλίγο να ξεχάσω να αναφέρω ότι άλλαξε και το σύστημα XP loss από θάνατο του χαρακτήρα. Ως γνωστόν, μία από τις συνέπειες που έχει στο χαρακτήρα σας ο θάνατος είναι η απώλεια των XP. Πριν από την έκδοση 1.15 η απώλεια σε XP υπολογιζόταν ως ποσοστό επί τοις εκατό από τα συνολικά XP του χαρακτήρα. Από την έκδοση 1.15, όμως, και μετά τα πράγματα αλλάζουν. Πλέον η απώλεια των XP υπολογίζεται ως εξής: Η διαφορά των XP που έχει ο χαρακτήρας με τα XP που απαιτούνται για το level του και από εκεί αφαιρείτε το ποσοστό επί τοις εκατό. Για παράδειγμα, εάν ένας χαρακτήρας έχει 2.000.000 XP και τα απαιτούμενα για να φτάσει στο level που βρίσκεται είναι 1.500.000 XP, τότε από τα 500.000 XP (που είναι η διαφορά των δύο αριθμών) υπολογίζεται η απώλεια επί τοις εκατό. Καλό ακούγεται :).

Μερικές άλλες τώρα μικροαλλαγές και βελτιώσεις. Διάφορα bugs έχουν διορθωθεί (μεταξύ αυτών και το bug που προανέφερα, γνωστό και ως Timer bug). Πλέον οι χαρακτήρες δεν μπορούν να εκτελέσουν την εντολή "!run", η οποία τους επέτρεπε να τρέξουν ένα script-άκι με έτοιμες εντολές (το script-άκι το προετοίμαζαν οι ίδιοι και το αποθήκευαν στο direc-

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ BEZALEL

Στην προκειμένη περίπτωση "κολλάει" ο τίτλος "Οι πρώην παίκτες μας γράφουν", μια και η Bezalel είναι η παλαιότερη παίκτρια που τώρα δεν παίζει τόσο. Μπαίνει πού και πού να πει ένα "Hi". Ομως, δεν παράτησε το T4C, αφού όλα στο site του περνάνε από τα χέρια της, τουτέστιν έχει επαφή με τα δρώμενα. Απολαύστε την...

"Ξεκινώντας να ευχαριστήσω τον DT μας που μου δίνει την αγγαρεία (εεεεε.... ευκαιρία ήθελα να πω) να γράψω κι εγώ δυο λόγια για τον ελληνικό κόσμο του T4C.

Το ελληνικό T4C ξεκίνησε τις αρχές του Σεπτέμβρη του '99. Μαζί με το Γιάννη τον Κωστάκη, το Γιάννη τον Πατρίκο, τον Κωνσταντίνο τον Ηλιόπουλο και τον Κωνσταντίνο 'Bandit' Σπυρόπουλο ήμουν από τους πρώτους που πάτησαν το πόδι τους στα Lighthaven Fields. Ηταν τότε η εποχή που για να βρεις bat wings έπρεπε να κατέβεις στα dungeons και να σκοτώσεις venom spiders. Αργότερα, όταν οι πρώτοι παίκτες άρχισαν να μπαίνουν στο παιχνίδι, έβρισκες τρία και τέσσερα bat wings παρατημένα στο δρόμο με το που έβγαινες από το ναό της LH. :)

Ο Bandit ήταν ο πρώτος GM του παιχνιδιού. Σύντομα ήρθαν ο Dark Templar (Νίκος Κόντης) και ο Sostrym [ή Samantha :)]. Πρώτοι παίκτες που ήρθαν στον server τον Οκτώβρη του ίδιου χρόνου ήταν ο Kokoloco, ο Coldar, ο Ioannis, ο Esseas, ο Hecky και πολλοί άλλοι. Θυμάμαι ο Kokoloco είχε φτάσει σε λιγότερο από έναν μήνα το απίστευτο τότε σε μας Level 17 (!!!) και στον server της Digicon κοιτούσαμε κάθε μέρα με αγωνία τα stats για να δούμε σε ποιο level βρισκόταν.

Τα πρώτα guilds δεν άργησαν να κάνουν την εμφάνισή τους. Πρώτο ήταν το Sacred Battalion με αρχηγό τον SnakeMJK. Την ίδια περίοδο εμφανίστηκε και το Cult of the Dragon του Cyric. Ο πόλεμος δεν άργησε να ξεσπάσει ανάμεσα στα δύο guilds και κάθε βράδυ το παιχνίδι έπαιρνε φωτιά! SB εναντίον COTD και δε συμμαζεύεται! Για το νικητή η ρετσίνα έτρεχε άφθονη στο πανδοχείο του Hecky και το γλέντι κράταγε μέχρι το πρωί.

Την επόμενη μέρα η μάχη συνεχιζόταν στο forum του t4c.gr. Το αγαπημένο μέρος συνάντησης όλων των παικτών μετά το παιχνίδι και η κύρια πηγή πληροφόρησης για όλους και όλα. Εκεί μαθαίνετε για τα νέα patches, τις νέες εκδόσεις, τους παίκτες που έρχονται... κι αυτούς που φεύγουν...

Ο δικός μας ο server είχε την τύχη να γνωρίσει παίκτες που άφησαν ιστορία: τον Cyric, το NoOne,τον Bladesinger,τον Rebelion και τα φοβερά αστεία του, τον πολυμήχανο Aiollus, τον DjSin, τον Zagorin, τον Asker, τον Ducknose, τον Sharky, τον Speedy, τον OnSlaught, τον 'Δρακοκαρδιά'. Ο πρώτος PK ήταν ο Stathis (ή Tempest όπως τον ξέρετε σήμερα). Αυτός ξεκίνησε την παράδοση του Evil Character και, φυσικά, τα ατέλειωτα threads διαμαρτυρίας στο forum. Αυτός ξεκίνησε και το πρώτο (και μοναδικό) 'κακό' guild του T4C, τους Black Adders.

Και καθώς τα levels ανέβαιναν για τους πιο έμπειρους παίκτες, ανέβαινε και το 'ερωτικό' θερμόμετρο για τους GMs του παιχνιδιού. Κι ενώ ήμουν σίγουρη πως θα γίνω εγώ η πρώτη νυφούλα στο T4C (ακούς Bandit που μ' έχεις έναν χρόνο αστεφάνωτη;;;), να σου η Lisa με τον Sauron να παντρεύονται με GM και με κουμπάρο!

Δεν είχαμε, βέβαια, μόνο γάμους στον server. Τα guilds πολλαπλασιάστηκαν, οι παίκτες έγιναν ακόμα περισσότεροι, τα levels μεγαλύτερα και όλοι ζητούσαν απελπιστικά περισσότερα XP. Αρχισαν τότε τα πρώτα events: τα Balork Chronicles, τα Everquests, τα φοβερά Championships του Sostrym και τόσα άλλα που σίγουρα θυμάστε καλύτερα από μένα.

Η μεγαλύτερη, βέβαια, επιτυχία του ελληνικού server ήταν τα religions. Ιδέα του τρομερού DT μας, οι θρησκείες ήρθαν την κατάλληλη στιγμή και έφεραν νέα πνοή σε ένα παιχνίδι που δεν είχε πια τίποτε άλλο να προσφέρει εκτός από ατέλειωτο XP hunting.

Μετά από χρόνια, όταν κι εγώ κι εσείς που διαβάζετε αυτές τις σελίδες θα 'μαστε μακριά απ' αυτό, το T4C θα 'χει να θυμάται τον εβραίο DT και τα religions του, τα κακώς κείμενα, τα shouts και τους παίκτες του.

Αντε, με κάνατε και συγκινήθηκα πάλι. Παλιόπαιδα.

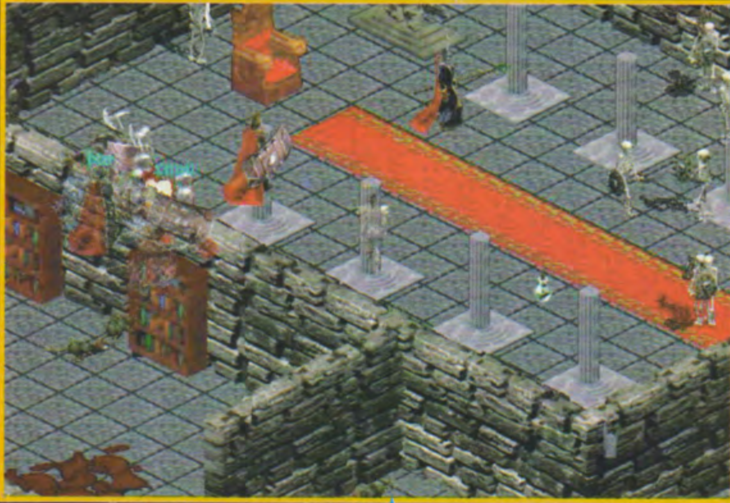
Δε σας λέω αντίο.

Bezalel De Lowen

Πρώην Κυρία GM (πάντα ήθελα να το πω αυτό)

Υ.Γ.: Μια και μου δίνεται η ευκαιρία, θέλω να καταγγείλω τη Διόρθωση του περιοδικού που αντικαθιστά όλα τα 'παραπάνω' με 'ανωτέρω'. Επίσης η ίδια κυρία ευθύνεται και για τη λέξη 'τρέχων'".

Πωπώ τι μου θύμισε! Είχα καιρό να σκεφτώ τόσο παλιά, μια και καθημερινά γίνονται τόσο πολλά που ξεχνιέσαι και δεν έχεις χρόνο να αναπολήσεις. Κλείνοντας να ευχαριστήσω την Bezalel για τα καλά της λόγια (ναι, ναι τα αξίζω, ευχαριστώ) και για τις αναμνήσεις που ξύπνησε...



Μία μεγάλη μάχη που είχε γίνει στο κάστρο του Zhakar, τον όποιο πολεμάνε κάποιοι ήρωες στα αριστερά. Δεν πολυφαίνεται βέβαια, αλλά εκεί έχουν πέσει όλοι μαζί πάνω του και του πίνουν το αίμα.



Εδώ έρχομαι αντιμέτωπος με το νέο τέρας Shadow Demon. Υπάρχουν κι άλλοι που μου επιτίθενται (αόρατοι). Φαίνεται, όμως, μόνο το περίγραμμα του ενός, διότι πάνω από αυτόν έχω τον κέρσορά μου.

tory του T4C στον σκληρό τους). Εχουν αλλάξει τα γραφικά σε πολλά αντικείμενα και έχουν προστεθεί νέα! Τέλος, έχουμε νέα τέρατα, εκ των οποίων πολλά είναι τρομερά εντυπωσιακά. Μάλιστα έχω μία screenshot στο άρθρο που σας δείχνει τον Shadow Demon, ο οποίος έχει την ικανότητα να είναι αόρατος και εντοπίζεται μόνο αν περάσεις τον κέρσορα του mouse από πάνω.

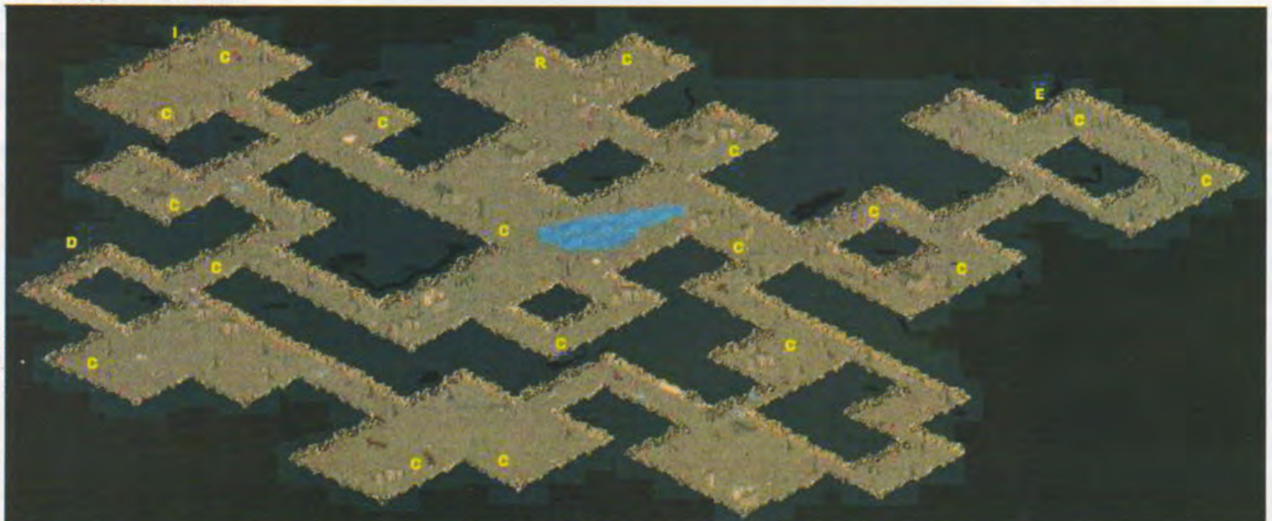
Ουφ, ωραία... Κατάφερα να αναφέρω τα πιο σημαντικά και να μη σας κουράσω. Ολοκληρώνοντας και λέγοντάς σας το ύστατο χαίρε, να εκφράσω τα παράπονά μου σε όσους γράφουν "Τα κακώς κείμενα του T4C", οι οποίοι μας παράτησαν το καλοκαίρι χωρίς νέες εκδόσεις. Ελπίζω να ανασυνταχθούν και να μας κρατήσουν παρέα όλο το χειμώνα :).

PC

ΧΑΡΤΗΣ NIGHTBLADE'S CAVE

ΕΙΣΟΔΟΙ: Desert, Skullkeep Island & Raven's Dust South West Corner)

I = Island Exit
D = Desert Exit
E = RD Entrance
C = Chest
R = Reynin's Chest



REAL PLAYER 8 BASIC

Οταν τα πολυμέσα συναντούν το Διαδίκτυο

Multimedia και Internet. Δύο έννοιες που συμβαδίζουν εδώ και πολύ καιρό και φαίνεται πως η συνύπαρξή τους έχει να προσφέρει πολλά στους απανταχού χρήστες ηλεκτρονικών υπολογιστών. Το σημερινό μας πρόγραμμα κινείται ευέλικτα στα δύο ανωτέρω "στρατόπεδα" και, διατηρώντας τα καλύτερα στοιχεία από το καθένα, καταφέρνει να τοποθετηθεί στην κορυφή των εφαρμογών του είδους.

Του Δημήτρη "Red Or Dead" Ιωαννίδη
jimioann@hotmail.com

Από τις αρχές της δεκαετίας του '90 ξεκινάει δειλά δειλά η επανάσταση των προσωπικών υπολογιστών. Τα PCs αφήνουν πίσω τους τις μαυρόασπρες οθόνες του DOS και τα "beep" από το μεγαφωνάκι και με τη βοήθεια των Windows δημιουργούν μία νέα εποχή στο χώρο της πληροφορικής. Η κάρτα VGA χρησιμοποιείται πλέον ευρέως, αλλά οι χρήστες ακόμα δεν φαίνεται να αντιλαμβάνονται τι ακριβώς σημαίνει το "Video", που αποτελεί το πρώτο συνθετικό της ονομασίας της. Ηταν γύρω στο 1994, όταν οι υπολογιστές ξεκινούν να πωλούνται με CD-ROM στη βασική σύνθεσή τους, ενώ δεν λογίζεται πλέον χρήστης που να μην έχει έστω και μια τυπική SoundBlaster στο σύστημά του.

Μαζί με όλα αυτά μία λέξη ακούγεται συνεχώς από τα χείλη ειδικών και μη: multimedia. Τα πολυμέσα είναι γεγονός. Το PC, από αυστηρό εργαλείο δουλειάς, γίνεται προσιτό και στον απλό χρήστη, ο οποίος "μαγεύεται" από τις ευκολίες αλλά και τις δυνατότητες που παρέχουν πλέον οι προσωπικοί υπολογιστές. Ο καθένας μπορεί πολύ εύκολα σήμερα να χρησιμοποιήσει το σύστημά του για να ακούσει μουσικά CDs, να επεξεργαστεί εικόνες φωτογραφικής ποιότητας, ακόμα και να ακούσει ραδιόφωνο ή να δει τηλεόραση από το monitor του. Η δύναμη των multimedia PCs είναι τόσο μεγάλη, ώστε κατάφεραν να ασκήσουν επιρροή ακόμα και στο μεγαθήριο που ακούει στο όνομα Internet. Η σημερινή μορφή που έχει η πλειονότητα των ιστοσελίδων του κυβερνοχώρου βρίσκεται στη μορφή του "υπερκείμενου", το γνωστό μας HTTP πρότυπο. Με απλά λόγια, αυτό σημαίνει πως οι σελίδες, εκτός από το κείμενο που σίγουρα θα έχουν, μπορεί επίσης να περιέχουν εικόνες, ήχους ή ακόμα και βίντεο σε οποιαδήποτε μορφή. Τα πολυμέσα μπορεί να είναι ένας από τους λόγους της ευρείας διάδοσης που γνωρίζει σήμερα το Internet, αλλά και το τελευταίο, θαρρείς προς ανταπόδοση, συνεχίζει να υποστηρίζει τα πολυμέσα και να βοηθάει στην περαιτέρω εξάπλωσή τους.

ΤΙ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΝΑΙ ΤΟ REAL PLAYER

Το Real Player που παρουσιάζουμε στο παρόν άρθρο είναι freeware και βρίσκεται στην έκδοση 8. Πρόκειται για τη βασική έκδοση (basic) του προγράμματος. Από το site της εταιρίας (www.real.com) μπορείτε, καταβάλλοντας κάποιο χρηματικό ποσό, να κατεβάσετε την έκδοση "Plus", που προσθέτει επιπλέον χαρακτηριστικά στη βασική έκδοση. Ο Real Player, όπως δηλώνει άλλωστε και το όνομά του, είναι ένας player που μπορεί να αναπαράγει σχεδόν όλες τις μορφές multimedia αρχείων. Η βασική διαφοροποίησή του από τα άλλα προγράμματα του είδους είναι πως μπορεί να κατεβάζει και να αναπαράγει ταυτόχρονα ήχους αλλά και βίντεο. Για να το πετύχει αυτό, χρησιμοποιεί μία ειδική τεχνολογία που ονομάζεται "streaming technology". Οπως είναι γνωστό, το download ήχων και πολύ περισσότερο βίντεο είναι μία διαδικασία που επιβαρύνει κατά πολύ τα εύρος ζώνης (bandwidth) του Δικτύου, με συνέπεια να καθυστερούν οι υπόλοιπες εργασίες που έχουμε αναθέσει στο σύστημά μας. Για το λόγο αυτόν, και μέσω της τεχνολογίας streaming, το πρόγραμμα "σπάει" το εκάστοτε αρχείο προς download σε μικρά κομμάτια, τα οποία στέλνει













στο σύστημά μας προς αναπαραγωγή. Με τον τρόπο αυτόν δεν είμαστε υποχρεωμένοι, για παράδειγμα, να περιμένουμε να κατέβει ένα ολόκληρο βίντεο κλιπ για να το δούμε, καθώς μπορούμε να το παρακολουθούμε λίγο λίγο και να διαπιστώνουμε για τι ακριβώς πρόκειται. Εκτός από τη βασική λειτουργία του, που είναι η αναπαραγωγή multimedia αρχείων, το πρόγραμμα διαθέτει άλλες δύο πρωτοποριακές λειτουργίες που σίγουρα θα βρει χρήσιμες η πλειονότητα των χρηστών που θα χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα. Το Real Player διαθέτει μία ευρεία γκάμα ραδιοφωνικών σταθμών, για να ακούτε όσο φυσικά είστε on-line, αλλά και έναν τεράστιο κατάλογο με φιλικά προσκείμενα στην εταιρία Real.com sites με προσφορές, ειδήσεις και ένα σωρό άλλα "καλούδια". Προτού ξεκινήσετε να χρησιμοποιείτε το πρόγραμμα, επισκεφθείτε οπωσδήποτε το μενού View>Preferences για να καθορίσετε βασικές παραμέτρους της εφαρμογής.

REAL PLAYER & MULTIMEDIA

Το Real Player είναι ο μοναδικός player που θα χρειαστείτε. Εχει τη δυνατότητα να αναπαράγει όλα τα δημοφιλή πρότυπα αρχείων εικόνας, βίντεο και ήχου. Επιλέγοντας την επιλογή "Open" από το μενού "File" μπορούμε να διαπιστώσουμε ιδίοις όμμασι του λόγου το αληθές. Εκτός από τα υποστηριζόμενα formats αρχείων που θα δούμε στο ανωτέρω μενού, το πρόγραμμα επιτρέπει και τη χρήση plug-ins για formats αρχείων που δεν υπάρχουν εξαρχής εγκατεστημένα. Αυτό σημαίνει πως όποτε θελήσουμε να αναπαράγουμε κάποιο αρχείο το οποίο δεν υποστηρίζεται, το πρόγραμμα θα συνδεθεί αυτόματα με την κεντρική σελίδα της εταιρίας Real.com και θα επιχειρήσει να εγκαταστήσει το σχετικό plug-in για τα αρχεία του τύπου που επιλέξαμε. Οσον αφορά στα αρχεία ήχου, το Real Player επίσης δεν μας αφήνει παραπονεμένους. Φυσικά, υποστηρίζει το δημοφιλέστατο πρότυπο MP3, ενώ παίζει επίσης WAV, MIDI και γενικότερα όλους τους γνωστούς τύπους αρχείων ήχου. Διαθέτει επίσης πολλά visualizations, που δεν είναι τίποτα άλλο από διάφορα οπτικά εφέ (κάτι σαν equalizers) που συνοδεύουν τη μουσική και προσθέτουν πολύ στην όλη αισθητική του προγράμματος. Μερικά δείγματα παρουσιάζονται στις εικόνες του άρθρου.



Κλείνοντας με τον τομέα των multimedia, πρέπει να παρατηρήσουμε πως μείναμε απόλυτα ικανοποιημένοι κυρίως από το πλήθος των formats που υποστηρίζει το πρόγραμμα, το οποίο με τη χρήση των πολλών plug-ins που διαθέτει, δύσκολα θα συναντήσει κάποιο άλλο πρόγραμμα που να το ξεπεράσει στον συγκεκριμένο τομέα. Μαζί με τον Media Player της Microsoft αποτελούν την αφρόκρεμα των εφαρμογών του είδους.

REAL PLAYER & ΡΑΔΙΟΦΩΝΟ

Το δεύτερο βασικό χαρακτηριστικό του προγράμματος είναι η δυνατότητα να ακούμε ραδιοφωνικούς σταθμούς από όλον τον κόσμο. Πρόκειται για μια δυνατότητα ανάλογη αυτής που συναντάμε στον Internet Explorer από την έκδοση 5.0 και έπειτα. Εξυπακούεται πως για να το επιτύχουμε αυτό πρέπει να είμαστε on-line. Το Real Player διαθέτει μερικούς προεπιλεγμένους σταθμούς, τους οποίους κατηγοριοποιεί ανάλογα με το είδος της μουσικής που συνήθως παίζουν. Φυσικά, μας δίνεται η δυνατότητα να προσθέσουμε και εμείς τους σταθμούς της δικής μας προτίμησης, αν φυσικά υποστηρίζονται από το πρόγραμμα. Η τελευταία επιλογή μάς παρέχεται μέσα από μία εύχρηστη "Radio Tuner" σελίδα, στην οποία συμπληρώνουμε μία φόρμα με διάφορα στοιχεία. Στη συνέχεια πατάμε την επιλογή "Find" και βλέπουμε αν τελικά υποστηρίζεται από τον Real Player ο σταθμός που επιλέξαμε.

LINKS & ΕΞΤΡΑ ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

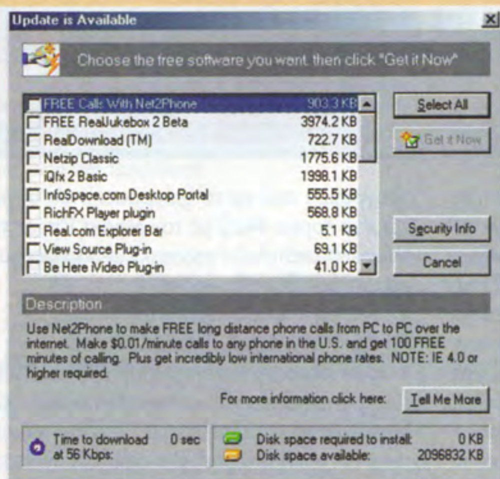
Το πρόγραμμα διαθέτει ένα σωρό links προς διάφορα γνωστά ή μη sites του Διαδικτύου, τα οποία ονομάζει channels. Στο αριστερό μέρος της οθόνης του player, όπως βλέπετε και στις φωτογραφίες, βρίσκονται όλα τα κανάλια στα οποία μπορείτε ανά πάσα στιγμή να μεταβείτε. Μεταξύ αυτών τα πασίγνωστα ειδησεογραφικά sites του CNN και του ABC, ενώ φυσικά μπορεί-

τε πάντα να προσθέσετε και εσείς τα δικά σας. Παράλληλα με τα ανωτέρω, υπάρχει ένα θυγατρικό site της Real.com, το Take5, το οποίο ασχολείται κυρίως με τη μουσική και παρέχει πολλές πληροφορίες, ειδήσεις αλλά και προσφορές για τους αγαπημένους σας καλλιτέχνες. Τελειώνοντας με τις ανεξάντλητες δυνατότητες που προσφέρει το πρόγραμμα, θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθούμε στη search engine που ειδικεύεται σε θέματα audio και video, αλλά και στον κατατοπιστικότατο "οδηγό" εύρεσης θεμάτων καλλιτεχνικής φύσης.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Εκτός από αυτά που διαβάσατε ανωτέρω, ο Real Player προσφέρει ακόμα πιο πολλά. Για περισσότερες πληροφορίες μην παραλείψετε να επισκεφθείτε τη home page του προγράμματος και -γιατί όχι- να "αγοράσετε" την έκδοση plus του προγράμματος έναντι ευτελούς χρηματικού ποσού. Είναι σίγουρο πως δεν θα μετανιώσετε για την αγορά σας αυτή, ενώ επιπλέον το πρόγραμμα θα αποκτήσει έξτρα δυνατότητες, οι οποίες θα αυξήσουν την ήδη μεγάλη και αναγνωρισμένη αξία του Real Player στο χώρο των εφαρμογών του είδους. PC

REAL PLAYER & INTERNET ΜΕ... ΕΞΙ ΜΑΤΙΕΣ



1 Στην εικόνα βλέπουμε το μενού με όλα τα plug-ins που προσφέρει το πρόγραμμα on-line. Επιλέξτε αυτά που χρειάζεστε και πατήστε "Get it now". Επιπλέον στο description box έχουμε λεπτομερή περιγραφή κάθε plug-in ξεχωριστά.



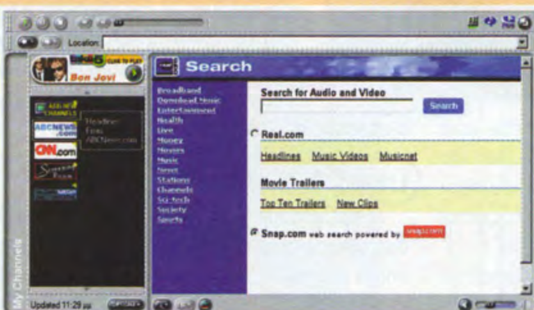
2 Επιλέγοντας "Add new channels" από το αριστερό μέρος του παραθύρου εμφανίζεται στο δεξί μέρος το μενού με τα κανάλια που μπορείτε να προσθέσετε στον Real Player.



3 Εδώ βλέπουμε τους ροκ ραδιοφωνικούς σταθμούς που μπορούμε να επιλέξουμε. Υπάρχουν φυσικά και σταθμοί για όλα τα είδη της μουσικής. Εσείς επιλέξτε το είδος της αγαπημένης σας μουσικής από το σχετικό μενού.



4 Επιπλέον μπορείτε να ψάξετε για κάποιον σταθμό και να δείτε αν συμπεριλαμβάνεται στη λίστα του Real Player. Συμπληρώστε τη φόρμα που βλέπετε και καλή τύχη.



5 Το πρόγραμμα διαθέτει μηχανή αναζήτησης μουσικών κομματιών αλλά και video clips στο Διαδίκτυο. Γενικά τα ευρήματά της είναι ακριβή, αν και η μηχανή δεν είναι πολύ γρήγορη.



6 Τέλος, το πρόγραμμα διαθέτει και οδηγό όσον αφορά στη μουσική, στον κινηματογράφο, στα σπορ και γενικότερα στην ψυχαγωγία.

ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0

Αντικειμενοστρεφής Προγραμματισμός...

Φτάσαμε αισίως (ή απαισίως για όσους πλήττουν με τον προγραμματισμό) στο δέκατο μέρος του αφιερώματος στη Visual C++. Είναι, επομένως, ένα καλό σημείο για να κάνουμε μια γενικότερη επισκόπηση στις εξελίξεις πάνω στη Visual C++ και κατ' επέκταση στο χώρο του σύγχρονου developing. Επειτα από απαίτηση αρκετών αναγνωστών θα ασχοληθούμε με τα βήματα που πρέπει να ακολουθήσει κάποιος αρχάριος για να μυηθεί στον κόσμο της ανάπτυξης εφαρμογών...

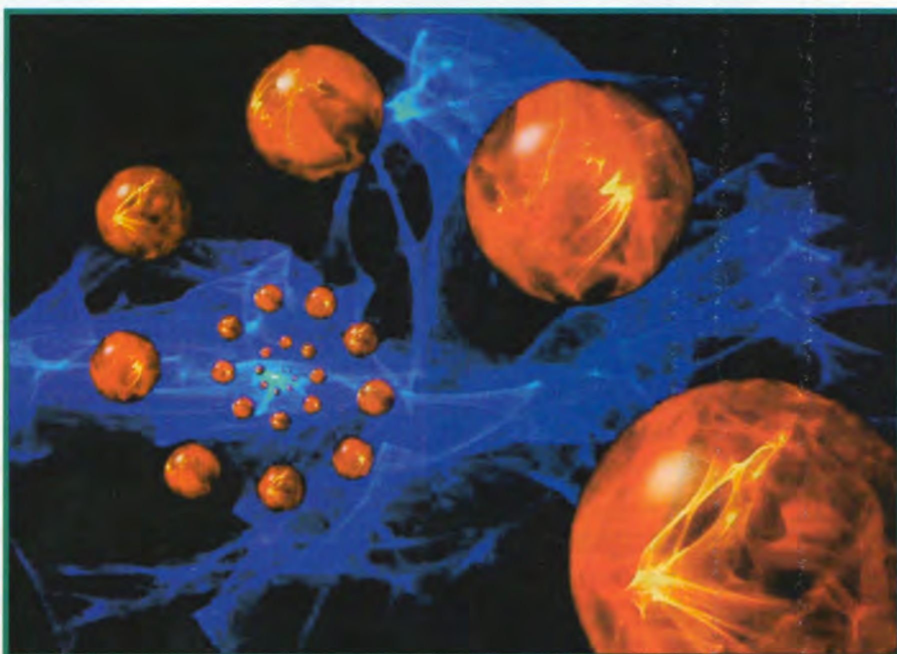
Του Βαγγέλη Αλευρίτη

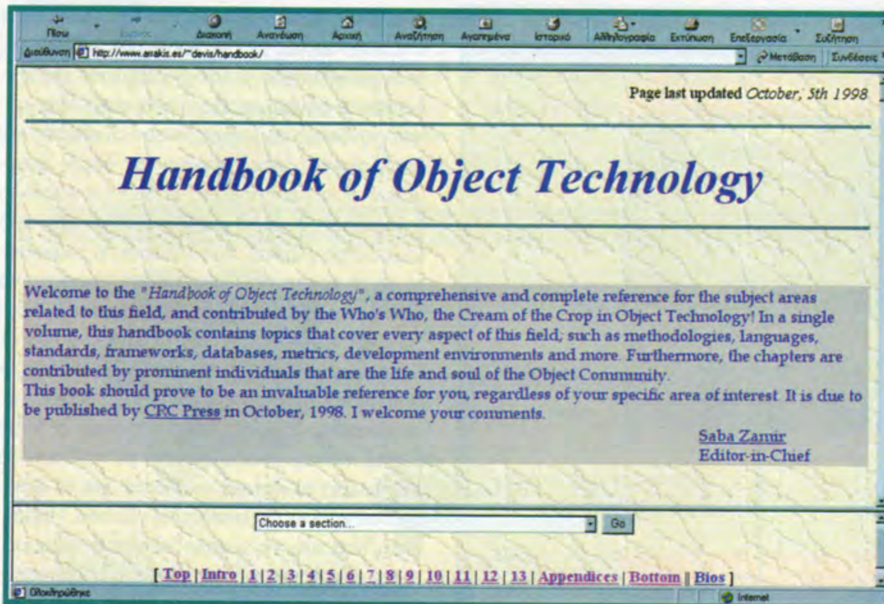
Οι δεκαετίες του '80 και του '90 χαρακτηρίστηκαν από την παντοκρατορία του προγραμματισμού με αντικείμενα. Οι έννοιες "κλάση" και "αντικείμενο" έγιναν σύμφυτες με την προγραμματιστική γνώση και η επιστήμη της πληροφορικής απέκτησε μία αυστηρά τεκμηριωμένη δομή. Από εμπειρικό εργαλείο μετατράπηκε σε μία δυναμικά εξελισσόμενη επιστήμη, που φρόντισε να θεμελιώσει τις αρχές που εξασφαλίζουν μια πιο θεωρητική προσέγγιση από ό,τι μερικοί βρόγχοι. Αλλωστε, την εξέλιξη του software developing ακολουθεί λίγο-πολύ και η μαθησιακή πορεία ενός "εκκολαπτόμενου" προγραμματιστή. Στα πρώτα του βήματα προγραμματίζει "άναρχα", με μοναδικό σκοπό την επίλυση του εκάστοτε προβλήματος. Οσο η πείρα συσσωρεύεται, μαθαίνει να επαναχρησιμοποιεί κομμάτια κώδικα που επαναλαμβάνονται σε αρκετά προγράμματα, με αποτέλεσμα να μυηθεί στο χώρο του λεγόμενου OOP (Object Oriented Programming). Σε αυτό το τεύχος θα δούμε αναλυτικά τι είναι ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός και πώς οργανώνει επαγγελματικά την κατασκευή εύχρηστων, ευκολονόητων και αποτελεσματικών αλγορίθμων...

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΕΣ ΤΑΚΤΙΚΕΣ

Οπως προαναφέραμε, ο τρόπος με τον οποίο παράγεται ένα λογισμικό πακέτο δεν ήταν πάντοτε ο ίδιος και ωριμάζει παράλληλα με τον ίδιο τον developer. Αρχικά, η πιο απλή προσέγγιση είναι να ξεκινήσουμε το πρόγραμμά μας και να γράφουμε κώδικα, που με λογικές διακλαδώσεις (if) και βρόγχους (loop) δίνει μια λύση στο αρχικό μας πρόβλημα. Το αποτέλεσμα αυτής της τακτικής είναι γιγαντιαία και δυσκολονόητα προγράμματα με πολύπλοκους βρόγχους και δαιδαλώδεις διακλαδώσεις. Είναι φοβερά δύσκολη η ανίχνευση ενός bug που προκαλεί κάποιο ανεπιθύμητο αποτέλεσμα, ενώ καθίσταται πρακτικά αδύνατη η κατανόηση του κώδικά μας από κάποιον τρίτο που θα τον διαβάσει. Ακόμα και εμείς, αν ύστερα από κάποιο χρονικό διάστημα ξανακοιτάξουμε τον κώδικά μας, το πιθανότερο είναι να απελπιστούμε! Αυτό σημαίνει πως οποιαδήποτε μετέπειτα βελτίωση ή επαναχρησιμοποίηση μέρους του αποτελεί ένα άπιαστο όνειρο.

Τα προβλήματα αυτά βρήκαν μια πρώτη λύση με τη χρήση υπορουτίνων και συναρτήσεων.





O procedural προγραμματισμός καθιέρωσε ως προγραμματιστικό εργαλείο την έννοια procedure (διαδικασία). Κάθε αρχικός αλγόριθμος προσεγγίζεται με τη βοήθεια κάποιων μικρών υποπρογραμμάτων τα οποία, όποτε καλούνται με τις κατάλληλες παραμέτρους, δίνουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Η διαφορά είναι ότι κάθε διαδικασία ή συνάρτηση έχει έναν πολύ συγκεκριμένο ρόλο και το αποτέλεσμά της εξαρτάται από τις παραμέτρους με τις οποίες την καλούμε. Ετσι, κάποιο επαναλαμβανόμενο κομμάτι του αλγορίθμου μας ορίζεται ως διαδικασία και το καλούμε ως συνηθισμένη εντολή. Μπορούμε μάλιστα να επαναχρησιμοποιήσουμε μια αποτελεσματική procedure και σε μελλοντικά προγράμματά μας, να τη δανείσουμε σε κάποιον άλλο προγραμματιστή ή να ομαδοποιήσουμε πολλές procedures και functions σε μία βιβλιοθήκη. Παρ' όλα αυτά, παρατηρήστε πως το κυρίως πρόγραμμα εξακολουθεί να υπάρχει, μια και είναι αυτό που εκμεταλλεύεται κατάλληλα τις συναρτήσεις.

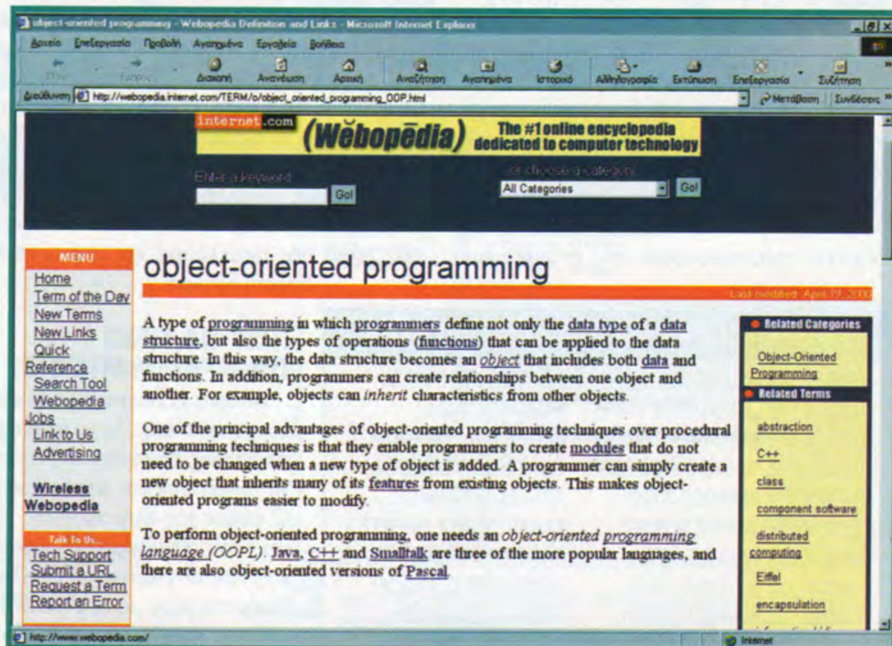
Ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός, αντίθετα, καταργεί το μονολιθικό τρόπο προγραμματισμού. Τα αντικείμενα είναι μικρές αυτόνομες και ισάξιες προγραμματιστικές "οντότητες". Αλληλεπιδρούν το ένα με το άλλο, κληρονομούν ιδιότητες, μεταλλάσσονται και συνυπάρχουν. Το κυρίως πρόγραμμα συρρικνώνεται σε ένα από αυτά τα αντικείμενα, χάνοντας τον "υδροκέφαλο" χαρακτήρα του. Ο αλγόριθμος αναλύεται σε συνεργασία αντικειμένων, μέσα στα οποία μπορεί να συμπεριλαμβάνονται άλλα αντικείμενα. Επομένως, μπορούμε να μελετήσουμε έναν αλγόριθμο με όποιο επίπεδο πολυπλοκότητας επιθυμούμε, ανάλογα με το πόσο βαθιά θα διεισδύσουμε σε κάθε δομικό λίθο του κώδικα. Για να καταλάβετε τη διαφορά του object oriented programming από τον "γραμμικό" προγραμματισμό, αρκεί να παρομοιώσετε τον δεύτερο με μια επιχείρηση στην οποία ο διευθυντής ενημερώνεται για κάποιο ζήτημα και καλεί στη σειρά έναν έναν τους υπαλλήλους του για να τον βοηθήσουν στην επίλυσή του. Αντίθετα, σε μια "object oriented" επιχείρηση, το εκάστοτε ζήτημα απασχολεί μόνο το αρμόδιο τμήμα (αντικείμενο) και αυτό είναι που τροφοδοτεί με στοιχεία και οδηγίες τα άλλα τμήματα σε περίπτωση που το πρόβλημα απαιτεί συντονισμένη λύση. Προφανώς ο ρόλος του διευθυντή (κυρίως πρόγραμμα) από νευραλγικός μετατρέπεται σε διακοσμητικός! Η επιχείρηση - ή η εφαρμογή αντίστοιχα - αποκτά αυστηρή και λειτουργική δομή, αποφεύγοντας χαώδεις καταστάσεις και ακαταλαβίστικες πρακτικές.

ΣΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ ΜΑΣ...

Ας δούμε λίγο αναλυτικότερα τους νεωτερισμούς που εισήγαγαν τα αντικείμενα στο χώρο του προγραμματισμού. Τρεις είναι οι βασικές τεχνικές που έφεραν επανάσταση στις προγραμματιστικές τεχνοτροπίες: η κληρονομικότητα, ο πολυμορφισμός και η κλειστή ομαδοποίηση. Η κλειστή ομαδοποίηση είναι η ουσία του αντικειμένου. Κάθε αντικείμενο περιέχει τις δικές του δομές δεδομένων, καθώς και τις ανάλογες μεθόδους (συναρτήσεις ή υπορουτίνες) που επενεργούν πάνω στις δομές του. Το γεγονός αυτό παρέχει μία αυτονομία στο αντικείμενο, καθώς μπορεί μόνο του να διαπραγματεύεται τα δεδομένα που καλύπτει, χωρίς εξωτερικές επιδράσεις. Για παράδειγμα, μπορούμε να ορίσουμε ως αντικείμενο - ή ως κλά-

ΔΥΟ ΛΟΓΙΑ ΙΝΔΙΑΝΙΚΗΣ ΣΟΦΙΑΣ
('Η ΑΛΛΙΩΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΙΚΟ ΤΙΡ!)

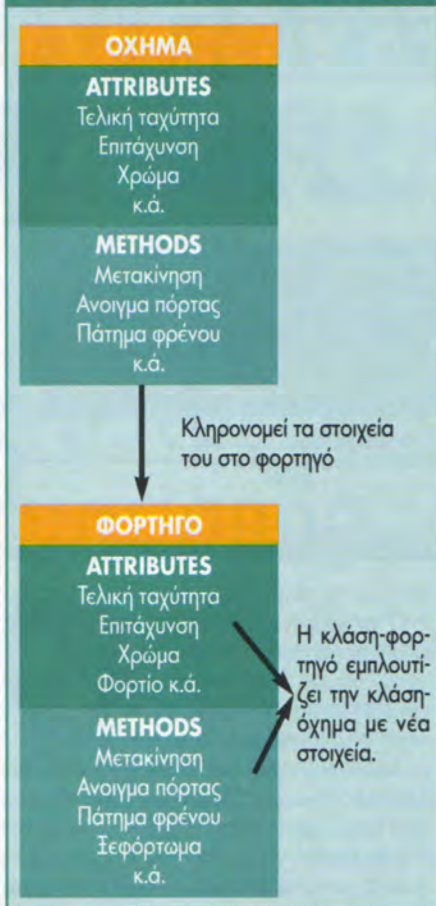
Μία νέα γλώσσα προγραμματισμού ετοιμάζεται να κάνει την εμφάνισή της και να αναταράξει τα νερά του διαδικτυακού programming. Πρόκειται για τη C# (προφέρεται C-sharp) που κατασκευάζεται από τη Microsoft και αναμένεται να εξελιχθεί σε απειλητικό ανταγωνιστή της Java. Θα συνδυάζει στοιχεία της C και της C++ με τις δικτυακές ευκολίες της Java. Η C# θα συμμορφώνεται με το πρότυπο Next Generation Web Services (NGWS) της Microsoft.



ση, σωστότερα - ένα όχημα. Τα δεδομένα του (attributes) θα είναι, για παράδειγμα, η τελική ταχύτητα, η επιτάχυνση και τα λοιπά τεχνικά χαρακτηριστικά που το περιγράφουν. Οι μέθοδοί του (methods) μπορούν να είναι το φρενάρισμα, το άνοιγμα μιας πόρτας, η μετακίνηση και άλλες διαδικασίες που επιδρούν πάνω στα δεδομένα που έχουμε ορίσει. Με αυτόν τον τρόπο δημιουργούμε μία ανεξάρτητη προγραμματιστική "οντότητα" με δική της συμπεριφορά. Για την ακρίβεια, δεν φτιάξαμε ένα αντικείμενο αλλά μία κλάση (class). Η διαφορά τους είναι απλή. Η κλάση είναι το γενικό πλαίσιο, η δομή που έχει το αντικείμενό μας. Αντικείμενο, αντίθετα, αποκαλούμε ένα συγκεκριμένο στιγμιότυπο της κλάσης. Στο παράδειγμά μας, δηλαδή, αφού ορίσαμε την κλάση-όχημα, μπορούμε να δημιουργήσουμε το αντικείμενο Yaris, που υπακούει στην κλάση-όχημα και υιοθετεί ακριβώς την ίδια δομή (ίδιες attributes και methods). Με λίγα λόγια, κάθε αντικείμενο στο πρόγραμμά μας είναι ο χειροπιαστός αντιπρόσωπος κάποιας αφηρημένης κλάσης που έχουμε εκ των προτέρων ορίσει ως δομή.

Η κληρονομικότητα, με τη σειρά της, αποτελεί άλλο ένα βασικό στοιχείο στο χειρισμό αντικειμένων. Στην κλάση-όχημα έχουμε τη δυνατότητα να δημιουργήσουμε απογόνους, νέες κλάσεις, δηλαδή, που κληρονομούν όλες τις ιδιότητες και τις μεθόδους του προγόνου τους. Προφανώς απόγονος της κλάσης-όχημα θα μπορούσε να είναι η κλάση-φορτηγό. Ετσι, οποιοδήποτε αντικείμενο αυτής της κλάσης θα κληρονομεί τα χαρακτηριστικά της κλάσης-όχημα, δίχως να χρειάζεται επαναπρογραμματισμό. Παράλληλα, μπορούμε να εμπλουτίσουμε τη νέα κλάση με καινούρια χαρακτηριστικά, όπως βάρος φορτίου για το παράδειγμά μας.

Τέλος, θα αναφερθούμε στην πολυμορφία, την ικανότητα που έχει μία κλάση-απόγονος να επεμβαίνει και να μεταλλάσσει κάποια από τα στοιχεία που κληρονομεί. Στο παράδειγμα με την κλάση-όχημα, η κλάση-φορτηγό μπορεί, χάρη στην πολυμορφία, να επέμβει πάνω στη μέθοδο "άνοιγμα μιας πόρτας" και να της αποδώσει διαφορετική υλοποίηση, προκαλώντας ένα νέο -προσαρμοσμένο στις ανάγκες του απογόνου- αποτέλεσμα. Ετσι, οι κλάσεις-πρόγονοι, συνήθως, είναι αφηρημένες δομές που αναπτύσσουν τις μεθόδους τους διαφορετικά σε κάθε απόγονό τους.



Ιδιαίτερη βοήθεια στον κόσμο των κλάσεων και των αντικειμένων δίνει το πρόγραμμα Visual Modeler της Microsoft, ένα πρόγραμμα που συμπεριλαμβάνεται στην Enterprise Edition του Visual Studio. Η εν λόγω εφαρμογή σάς επιτρέπει τη σχηματική υλοποίηση των δομών σας και τη μετάφρασή της, αυτομάτως, σε κώδικα! Οπως καταλαβαίνετε, κάτι τέτοιο όχι μόνο κάνει πολύ πιο ευκολονόητο το project σας, αλλά σας απαλλάσσει και από αρκετή βαρετή δουλειά...

ΘΕΜΑΤΑ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΩΝ ΤΕΥΧΩΝ

ΤΕΥΧΟΣ 111 (ΝΟΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΓΛΩΣΣΑ
ΤΕΥΧΟΣ 112 (ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΣ 1999)	ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ
ΤΕΥΧΟΣ 113 (ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	ΜΕΝΟΥ ΚΑΙ... ΦΑΝΤΑΣΙΑ!
ΤΕΥΧΟΣ 115 (ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΣ 2000)	CONTROLS & DIALOGS
ΤΕΥΧΟΣ 117 (ΜΑΡΤΙΟΣ 2000)	ACTIVEX ΠΡΟΣΘΗΚΕΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 119 (ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2000)	ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΔΙΑΘΕΣΕΙΣ...
ΤΕΥΧΟΣ 121 (ΜΑΪΟΣ 2000)	ΠΑΜΕ ΣΤΟΙΧΗΜΑ...
ΤΕΥΧΟΣ 123 (ΙΟΥΝΙΟΣ 2000)	ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΕΓΓΡΑΦΩΝ
ΤΕΥΧΟΣ 125 (ΙΟΥΛΙΟΣ 2000)	ΒΑΣΕΙΣ ΔΕΔΟΜΕΝΩΝ

ΠΩΣ ΘΑ ΓΙΝΩ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗΣ;

Απορία πολυερωτημένη και δυσκολοεπίλυτη... Το μυστικό της απάντησης βρίσκεται στη συνεχή ενημέρωση και επιμόρφωση. Ο χώρος της πληροφορικής είναι τόσο δυναμικά εξελισσόμενος που οι γνώσεις πολλαπλασιάζονται μέρα με τη μέρα. Μία γλώσσα προγραμματισμού δεν είναι όπως μία ξένη γλώσσα που τη μαθαίνουμε κι έπειτα απλώς την εξασκούμε. Οι γλώσσες προγραμματισμού μετασχηματίζονται και εξελίσσονται αδιάκοπα. Παρ' όλα αυτά είναι κάποιες γνώσεις που παραμένουν σταθερές και αναλλοίωτες, όπως η έννοια της δομής δεδομένων, οι λογικές πράξεις, οι βρόγχοι και άλλα στοιχεία που απλώς αλλάζουν όνομα από γλώσσα σε γλώσσα. Αφού, λοιπόν, εξοικειωθείτε με τη χρήση ενός υπολογιστή, μπορείτε να ξεκινήσετε τα πρώτα σας βήματα σε μία γλώσσα όπως η QuickBasic και μετέπειτα η Pascal. Και οι δύο γλώσσες αναφέρονται σε DOS περιβάλλον και η εκμάθησή τους παίζει περισσότερο εκπαιδευτικό ρόλο παρά χρηστικό. Η Turbo Pascal, ειδικά, μοιάζει αρκετά με τη C και θα αποτελέσει το ιδανικό σκαλοπάτι για το πέρασμα σε κάποια πιο απαιτητική γλώσσα. Παράλληλα, μπορείτε να ασχοληθείτε με τη φιλικότατη και ευκολονόητη Visual Basic, η οποία παράγει λογισμικό για Windows περιβάλλον. Εκεί παρέχονται έτοιμα controls, όπως οι μπάρες κύλισης, τα πλαίσια διαλόγου, τα list boxes και όλα τα λοιπά γνωστά από τις Windows εφαρμογές στοιχεία.

Αν επιθυμείτε την ανάπτυξη πιο απαιτητικών εφαρμογών, τότε θα πρέπει να στραφείτε προς τις C++ και Visual C++. Η Visual C++ έχει καθιερωθεί ως το απόλυτο επαγγελματικό εργαλείο, μια και με αυτήν υλοποιείται οτιδήποτε μπορεί να κάνει ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής. Αξιόλογη και εύχρηστη είναι και η μετεξέλιξη της Turbo Pascal, η Delphi. Μοναδικός παράγοντας που κρίνει ποια γλώσσα σάς ικανοποιεί είναι οι απαιτήσεις που έχετε. Γι' αυτό, όσο πιο πολύπλοκες εφαρμογές επιδιώκετε, τόσο πιο βαθιά στον υπολογιστή σας πρέπει να "βουτήξετε"! Οι αποκαλούμενες γλώσσες "κατώτερου επιπέδου" (low level) μόνο κατώτερες δεν είναι. Ο χαρακτηρισμός αναφέρεται στο πόσο χαμηλά στο επίπεδο του υπολογιστή καλούμαστε να αποκτήσουμε γνώσεις. Αντίθετα, οι γλώσσες ανώτερου επιπέδου μάς προσφέρουν πολλές ευκολίες και δεν απαιτούν τόσες γνώσεις, με τίμημα όμως την παραγωγή απλοϊκών προγραμμάτων.

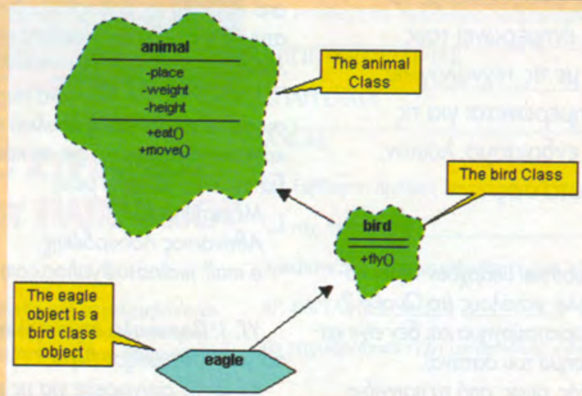
ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ ΜΕ ΤΗ ΣΤΗΛΗ

Οπως βλέπετε, οι επιθυμίες σας γίνονται άρθρα! Επειδή ο χώρος του προγραμματισμού περιλαμβάνει μία τεράστια γκάμα θεμάτων, είμαστε ανοιχτοί σε κάθε πρόταση. Συνεχίστε να δείχνετε το δρόμο στη στήλη αυτή μέσα από τα e-mails σας. Στη διεύθυνση a_vaggelis@hotmail.com σας περιμένει μία φιλόξενη αγκαλιά για να περιθάλψει με στοργή κάθε απορία σας!

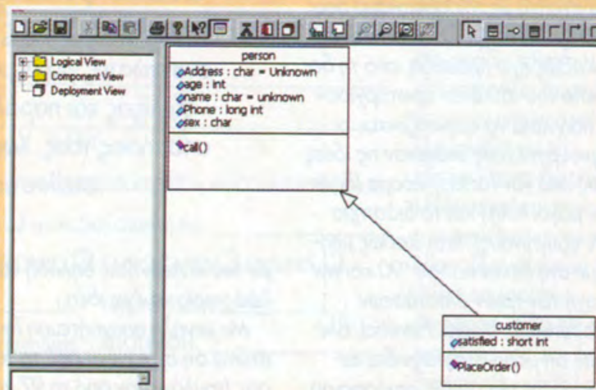
ΕΠΙΛΟΓΟΣ...

Για όσους θέλουν να ασχοληθούν σοβαρότερα με το χώρο της παραγωγής software, ο αντικειμενοστρεφής προγραμματισμός αποτελεί μονόδρομο. Ολες οι εξελίξεις στο χώρο του developing αφορούν στον κόσμο των κλάσεων και των αντικειμένων τους. Είναι αναπόφευκτο, λοιπόν, να κρατηθείτε μακριά τους. Ηδη, στα προηγούμενα τεύχη, αναλύσαμε μερικές πτυχές της MFC πλατφόρμας της Visual C++ , η οποία δεν είναι τίποτα άλλο παρά ένα έτοιμο σύνολο κλάσεων. Πάνε δεκαετίες που τα objects έχουν αρχίσει να βάζουν μία τάξη στο χώρο του προγραμματισμού, σε έναν χώρο όπου το μόνο άτακτο στοιχείο πλέον είναι οι εργαζόμενοί του!

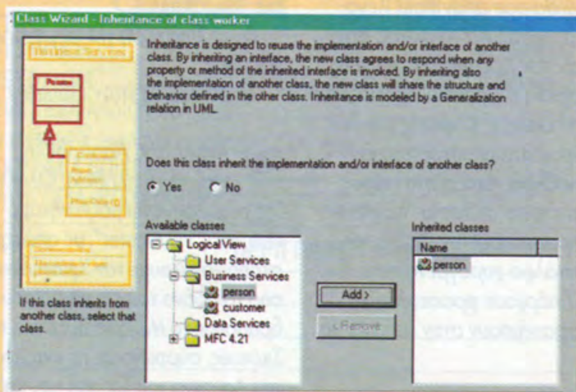
ΜΑΘΗΜΑΤΑ ΣΤΗ VISUAL C++ 6.0 ΜΕΡΟΣ 10°



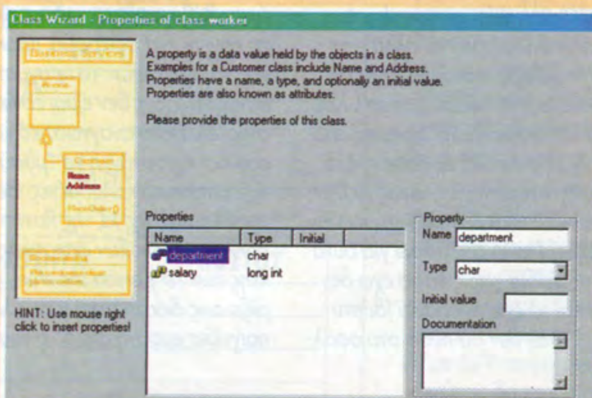
1 Διάγραμμα κληρονομικότητας κλάσεων. Το αντικείμενο eagle υιοθετεί τα χαρακτηριστικά της κλάσης bird, η οποία είναι απόγονος της animal.



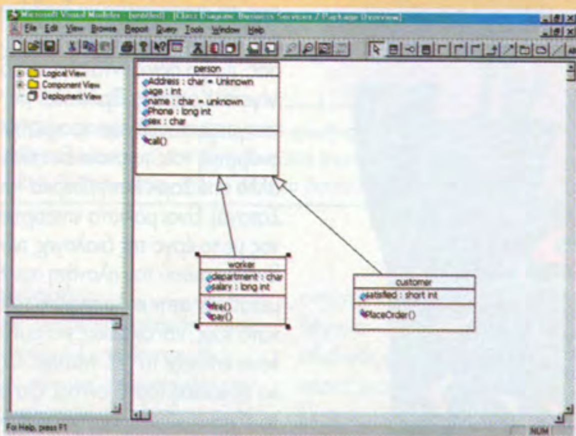
2 Δημιουργία κλάσεων από τον Visual Modeler της Microsoft.



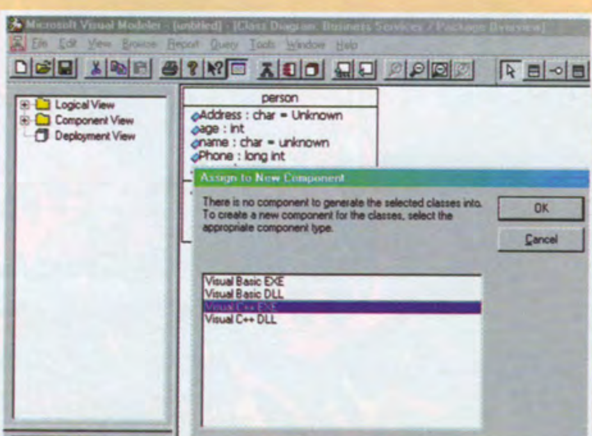
3 Εύχρηστη ανάθεση κληρονομικότητας για τους προνομιούχους χρήστες της Enterprise Edition του Visual Studio 6.



4 Οι ιδιότητες κάθε κλάσης ορίζονται εύκολα μέσω του Class Wizard.



5 Ο Visual Modeler διατίθεται, δυστυχώς, μόνο στην Enterprise Edition του Visual Studio 6.



6 Και παραγωγή αντίστοιχου κώδικα (υλοποίηση κλάσεων) για visual γλώσσες.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

HEAVEN AND HELL

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω με αφορμή κάποια λόγια του Αμίλητου σχετικά με τον σατανισμό που μαστίζει τα παιχνίδια κάθε είδους.

Καθώς έχω προσέξει, από τη δεκαετία του '80 όταν πρωτάρχισαν τα παιχνίδια να εμφανίζονται, οι δημιουργοί τους έπαιρναν τις ιδέες τους από τον fantasy κόσμο (δράκοι, μάγοι κ.λπ.) και το διάστημα (Βλ. εξωγήινους). Ετσι, καθώς μπήκαμε στη δεκαετία του '90 και την εποχή των τριών διαστάσεων (Wolfenstein, Doom, Heretic), βλέπαμε ότι μέσα στα παιχνίδια κυριαρχούσε μία gothic ατμόσφαιρα με τράγους, νεκροκεφαλές, μούμιες, σκοτεινά πνεύματα και πολλά άλλα που δεν με χωράει να γράψω. Μετά τα 1st person shooters ακολούθησαν όλα τα άλλα είδη παιχνιδιών με κυρίαρχο τα RPGs (spells, μάγοι, necromancers). Κατ' αυτόν τον τρόπο, τη σημερινή εποχή έχουμε φαεινά παραδείγματα που έγιναν επιτυχίες, όπως το Diablo, το Quake 3 Arena και το Carmageddon 2. Δεν μιλάω για αυτά τα παιχνίδια χωρίς να τα έχω δει, μία και τα έχω αγοράσει (δυστυχώς). Ετσι, δεν θα πέσω στο σφάλμα του κ. Λεοντίου, δηλαδή να μιλάω χωρίς να έχω ιδέα.

Με μεγάλη απογοήτευση διαπιστώνω ότι σε κανένα από τα τεύχη σας (τουλάχιστον από το 97 και πέρα) δεν κάνετε νύξη για αυτό το τεράστιο πρόβλημα. Γι' αυτό θα ήθελα να σας ζητήσω, αν μπορείτε και έχετε βέβαια χώρο στο περιοδικό, να κάνετε ένα αφιέρωμα, προκειμένου να αφυπνίσετε το πραγματικά πανέξυπνο (όχι, δεν είμαι εθνικιστής) ελληνικό αναγνωστικό κοινό που δεν έχει ανάγκη να "μασάει" τις ουσιαστικά κολασμένες ιδέες της Blizzard, της Id, της Raven και πολλών άλλων. Σαν φανατικός παίκτης των 1st person shooters, γνωρίζω πως δεν υπάρχουν σε όλα τα παιχνίδια εμφανή σημάδια του σατανισμού και υπάρχουν τίτλοι κατάλληλοι για όλους (το Quake 2 ήταν αριστούργημα και δεν είχε κανένα σήμα του σατανά).

Εκτός, όμως, από τα παιχνίδια υπάρχει δυστυχώς (για μένα) συμβολή και από το περιοδικό σας. Βέβαια, θα με ρωτήσετε πού το βασίζω. Εγώ θα σας απαντήσω, λέγοντας καταρχάς για τα σκίτσα σας. Αρχικά στον Καζαμία του τεύχους Ιανουαρίου, ο "Hellfire" (χρειάζεται να σχολιάσω;) κ. Κράτσας (αν δεν απατώμαι) στο μπράτσο του έχει μία πεντάλφα. Ακόμη στο τεύχος 123 στο τρίτο σκίτσο ο "Κάγκουρας" προσκυνάει τον Diablo, με μία πεντάλφα χαραγμένη πίσω του. Μετά, υπάρχουν φρασεολογίες που παραπέμπουν στον σατανά. Το μόνο δυστυχώς που μπορώ να θυμηθώ είναι στην παρουσίαση του Quake 2 Extremities, όπου υπάρχει μία φωτογραφία με χαρακτηριστική λεζάντα: "Αναδύεται ο Διάβολος από τα βάθη της κολάσεως - δυστυχώς κάτι πιο κοινό, πέσατε στη λάβα και χάσατε".

Κλείνοντας, θα ήθελα να σας συγχαρώ για την καλή δουλειά που κάνετε στο περιοδικό (να σε κάψω Γιάννη, να σ' αλείψω μέλι).

Με εκτίμηση,
Αθανάσιος Λαουρδέκης
e-mail: jedinaso@yahoo.com

Υ.Γ. 1: Παρακαλώ δημοσιεύστε το, γιατί είναι μείζον θέμα.

Υ.Γ. 2: Με συγχωρείτε για τις κατηγορίες, κ. Κράτσα, αλλά η αλήθεια πρέπει ν' ακουστεί, γι' αυτό μη ρίξετε το γράμμα στα σκουπίδια. Παρακαλώ!!

Υ.Γ. 3: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

Χαιρετισμούς στον Pioneer!!



▼ Αγαπητέ κ. Λαουρδέκη,
Ναι, είναι αλήθεια: Ολοι της Γης οι κολασμένοι μαζευτήκαμε εδώ, στο "PC Master", με απώτερο σκοπό να ρίξουμε τον Χριστόδουλο από το θρόνο του και να εγκαθιδρύσουμε το Μεγάλο Βασίλειο του Σκότους, σύμφωνα με τις εντολές του Αρχοντα του Τρόμου που καθοδηγεί πάντοτε κάθε μας ενέργεια. Αποκαλύπτω μάλιστα για πρώτη φορά -παρακαλώ κρατήστε την ανάσα σας και ετοιμαστείτε να διαβάσετε κάτι που θα αλλάξει οριστικά τη ζωή σας- πως ο αρχισυντάκτης μας δεν λέγεται Κράτσας: Πρόκειται για αναγραμματισμό του πραγματικού ονόματός του, το οποίο δεν είναι άλλο από Σαρκ Σατ (η Σάρκα του Σατανά). Είναι μάλιστα επιφορτισμένος με το έργο της διαλογής των θνητών αυτού του πλανήτη που θα μεταβούν στην κόλαση μετά το θάνατό τους, και ακριβώς για αυτόν το λόγο επέλεξε το "PC Master" ως τόπο εργασίας του! Τι εννοώ; Θα σας το εξηγήσω ευθύς αμέσως: Οταν, λοιπόν, φεύγει μία ψυχή από αυτό τον κόσμο για να πάει στην Κόλαση, ο Σαρκ Σατ απευθύνεται στον πατέ-

ρα του, που είναι ο ίδιος ο Αρχοντας του Σκότους, και του φωνάζει: "ΠΑΤέρα, ΡΙξε τον στην ΚΟλαση". Επειδή, όμως, αν έλεγε ολόκληρη την παραπάνω φράση θα γινόταν αντιληπτός και θα κινούσε την περιέργεια των θνητών, χρησιμοποιεί μόνο τα αρχικά των λέξεων που σας έχω σημειώσει με κεφαλαία γράμματα, δηλαδή "Πατρίκο"! Τώρα, φίλοι αναγνώστες, γνωρίζετε πλέον ολόκληρη την αλήθεια: Κάθε φορά που ο Κράτσας φωνάζει τον Πατρίκο, μία ψυχή πηγαίνει στην κόλαση...

Αντε, αν είστε καλά παιδιά, στο επόμενο τεύχος θα σας αποκαλύψω το σκοτεινό ρόλο του Καφούρου. Ciao!

ΑΔΕΛΦΙΚΕΣ... ΚΟΝΤΡΕΣ

Dear "PC Master",

Οντας γιος καθηγητών, δεν έχω εξασκήσει την τέχνη του "γλειψίματος" στο σχολείο και γι' αυτό επίτρεψέ μου να μη σε γλείψω αυτή τη φορά. Σου γράφω όμως για να σου διηγηθώ πώς έχουν τα πράγματα στο σπίτι εξαιτίας της πειρατείας: Χάρη σε εσάς αγοράζω μόνο original παιχνίδια, ενώ ο κατά δύο χρόνια μεγαλύτερος αδελφός μου αγοράζει κόπιες! Μολονότι έχω προσπαθήσει άπειρες φορές με χίλια δύο επιχειρήματα να τον μεταπείσω, αυτός απαντάει -όπως όλοι οι πειρατές- με ανόητες δικαιολογίες του στιλ: "οι εταιρίες είναι αυτές που μας κλέβουν", "δεν είναι κακό να κλέβεις από τον κλέφτη" ή "όσες εταιρίες και να κλείσουν, θα ανοίξουν άλλες!!!". Σας λέω ότι έχω δοκιμάσει τα πάντα και το μόνο που έχω καταφέρει είναι να τρώω μερικές μπουνιές κάθε φορά που επιμένω. Οποιαδήποτε συμβουλή σας (κύριε Κράτσα, σε σας απευθύνομαι) είναι ευπρόσδεκτη....

Προς Templar: Μολονότι συμπαθώ τους Protoss, οι Terrans δεν παύουν να είναι η αγαπημένη μου και ταυτόχρονα η καλύτερη φυλή. So, listen up, Templar, I want Wintermute's head!!! (because μου θυμίζει τον αδελφό μου). But as you know, bad dog easy psofo den exei. So, if you need some help, I'll be right behind you!!! Α, και λίγα τα λόγια σου για την Kerrigan.

Προς Wintermute: Μη νομίζεις ότι σε φοβάμαι στο Starcraft. Απλώς κάθε καλός στρατηγός πρέπει να έχει διπλωματία. Σωστός; Επίσης, πιστεύω πως, αν έστω μία φορά αγόραζες original και είχες και λίγο φιλότιμο μέσα σου, τότε δε θα ξανασκεφτόσουν να αγοράσεις κόπια.

Προς Ν. Μπέλλο: STARCRAFT και ξερό ψωμί!!!

Προς Α.Π. Κρουασανάκη: Congratulations για την άψογη δουλειά, αφού εξαιτίας σου, ένας ορκισμένος εχθρός των adventures αρχίζει να τα ξαναπαίζει!

ΚΟΥΙΖ: Τι είναι κάκιστο, αηδιαστικό λάθος της φύσης; Ομως και ύποπτος ραχατλής, οχέντρα και πάνω απ' όλα επάξιος αντικαταστάτης πειραματόζωων σε γενετικά πειράματα, αποτελώντας έτσι μία αποτυχημένη κλωνοποίηση χάμστερ που ακούει στο όνομα Ηλίας; Οποιος το βρει μπορεί να γίνει επίσημο μέλος του οργανισμού "ΚΤΕΕ" (Killers Τέτοιου Είδους Εκτρωμάτων), ώστε να απαλλάξουμε τη Γη απ' αυτούς που την ντροπιάζουν.

(Sorry Eddie, αλλά μου ξέφυγε). Χι χι χι χι χι. Τα ξαναλέμε, guys!!

Best wishes,
Jimmy Raynor

Υ.Γ.: Ο αδελφός μου σκέφτεται να σας γράψει για να τον προμηθεύσετε με μαστίγια!!! Please, μην κάνετε καμιά στραβή...

Αγαπητέ φίλε,

Αναφέρεις στην επιστολή σου πως έχεις δοκιμάσει τα πάντα. Με Ultrex λούστηκες; Anyway, ας δούμε τα πράγματα από τη σοβαρή σκοπιά τους:

1. Δεν είναι κακό να κλέβεις από τον κλέφτη: Ας πούμε πως το δέχομαι ως επιχείρημα. Μπορεί ο αδελφός σου να μας στείλει στο περιοδικό την εμπεριστατωμένη μελέτη που έχει κάνει και στην οποία φαίνεται πως όλες οι εταιρίες, πειρατικά προγράμματα των οποίων διαθέτει, απαρτίζονται από κλέφτες; Προσοχή, θέλω και αντίγραφα των ποινικών μητρώων τους, αλλιώς δεν πείθομαι. Αν, τώρα, ο αδελφός σου εννοεί πως οι εταιρίες μάς εκμεταλλεύονται, έχω και εδώ να παρατηρήσω ότι το επιχείρημα είναι γνωστό και το πιπιλίζουν πολλοί. Εξακολουθώ, όμως, να μην καταλαβαίνω πώς γίνεται τόσοι πολλοί να εναντιώνονται στην ελεύθερη οικονομία και παρ' όλα αυτά τα κόμματα που την υποστηρίζουν να παίρνουν πάνω από 80% στις εκλογές. Ας μου το εξηγήσει αυτό ο αδελφός σου, που φαντάζομαι θα ξέρει περισσότερα. Φιντέλ είπαμε τον λένε;

2. Οσες εταιρίες και να κλείσουν, θα ανοίξουν άλλες: Βεβαίως και όσοι άνθρωποι και να πεθάνουν, θα γεννηθούν άλλοι, όσα σπίτια και να καούν, θα χτιστούν άλλα... και πάει λέγοντας. Τι λες, λοιπόν; Να 'ρθω να κάψω το σπίτι σου με εσένα μέσα, αφού είναι έτσι;

3. Τα μαστίγια του αρχισυντάκτη είναι χειροποίητα, ειδική παραγγελία από τεχνίτη στα Ιμαλάια (έχω πει, μάλιστα, και στον Αντρέα να μου φέρει μερικά ακόμα από το φετινό ταξίδι του) και, φυσικά, δεν πωλούνται ούτε δανείζονται σε καμία περίπτωση. Σκέφτομαι μονάχα να φτιάξω ένα χώρο όπου θα μπορείτε, πληρώνοντας το σχετικό εισιτήριο, να τα βλέπετε ως μουσειακά εκθέματα, όταν θα έχουν ξεπεράσει το ανώτατο όριο χρήσης τους (50.000 χτυπήματα έκαστο).

ΜΙΑ ΔΥΝΑΜΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΣΤΡΙΑ

Αγαπητό "PC Master",

Δεν μπορώ να πω ότι είμαι και φανατική αναγνώστρια του περιοδικού, αλλά όποτε το βρίσκω στο περίπτερο της γειτονιάς το αγοράζω. Εχω μία ιδιαίτερη αδυναμία στη στήλη "Master of Puzzles" και νομίζω πως ο κύριος Μπέλλος έχει πολύ χιούμορ. Ως φανατική Πανάθα τον συγχαίρω αφάνταστα. Μπορεί κάποιοι να είπαν ότι μερικοί συντάκτες του "PC Master" περιφρονούν κάποιες ομάδες ή τις χλευάζουν, αλλά δεν συμφωνώ καθόλου με αυτό. Απλά κάνουν πλάκα και όσοι δεν μπορούν να τους καταλάβουν παρεξηγούνται. Και με την ομάδα μου αν αστειεύονταν (καλοπροαίρετα όπως πάντα), δεν θα το έκανα θέμα. Ελευθερία Τύπου έχουμε! Γιατί όταν, π.χ., νικά η ομάδα κάποιου συντάκτη να μην εκφράζει τη χαρά του ο άνθρωπος ή να μην κριτικάρει κάποια άλλη ομάδα για τα αδύνατα σημεία της; Αυτά δεν τα γράφω για να θίξω κανέναν ή για να κερδίσω τη συμπάθεια της συντακτικής ομάδας. Τη γνώμη μου λέω. Οποιος θέλει συμφωνεί, όποιος θέλει διαφωνεί. Εδώ κι έναν μήνα έδινα εξετάσεις και δεν μπορούσα να ασχοληθώ καθόλου με τον υπολογιστή. Φανταστείτε την κατάστασή μου! Οποτε πέρναγα από κατάστημα με Η/Υ πάθαινα υστερία (κι έχουμε πολλά στην πόλη μου και πού να σταματήσουν οι κρίσεις!), μόνο τα κλάματα που δεν έβαλα! (είχα γίνει που είχα γίνει ρόμπα, μη γίνω πιο πολύ)! Μετά περνούσα από τα περίπτερα: να το "PC Master", να τα υπόλοιπα περιοδικά πληροφορικής (έγινα ρεζίλι και στον περιπτερά και από τότε είμαστε από μακριά κι αγαπημένοι)! Μετά περνούσα από το Internet café, έβλεπα από το παράθυρο ανθρώπους με Η/Υ να γελάνε και να διασκεδάζουν, θα το έσπαγα το παράθυρο να ορμήξω μέσα, αλλά ευτυχώς με συγκράτησαν κάτι φίλοι μου. Τι έχουν τραβήξει κι αυτά τα παιδιά! Μπουνιές, κλωτσιές, μπουκέτα, ανάποδες σφαλιάρες και άλλα γλυκά "χάδια". Απορώ πώς μου μιλάνε ακόμα! Μετά στις εξετάσεις, αντί να γράφω ημερομηνίες στην ιστορία έγραφα τους κωδικούς του FIFA, το πιστεύετε; Ακόμα και τα όνειρά μου είχαν επηρεαστεί: Εβλεπα τη Lara με τα 2 uzis της να προσπαθεί να με σώσει από κάτι ζόμπι! Είχα παραισθήσεις και νόμιζα πως άκουγα τον γερο-μπάτλερ που βρίσκεται στο σπίτι της Lara στο Tomb Raider 3 να κάνει κάτι ήχους λες και έχει φάει φασολάδα κι αρχίζει τα πυροτεχνήματα (κλασική μουσική)! Ομως, οι εξετάσεις τελεί-

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ



ωσαν, πρέμησα εγώ, πρέμησαν και οι φίλοι μου (προς το παρόν). Αυτά! Εύχομαι να το δημοσιεύσετε, αλλιώς θα πάθω κι άλλη κρίση και προβλέπω οι φίλοι μου να έρχονται στα γραφεία σας με 2-3 βόμβες έτοιμες για έκρηξη!

Υ.Γ.: Κύριε Καφούρε, αλλάξτε ομάδα. Θα σας δώσουμε κι άλλους παίκτες.

Κωνσταντίνα

Φίλη Κωνσταντίνα,
Κουλάρησε, βρε, λιγάκι. Οι εξετάσεις τελείωσαν, τα games επανήλθαν δριμύτερα. Κάθε πράγμα στον καιρό του. Αλλωστε, όταν έχεις πεθυμήσει κάτι, μετά το ξαναπιάνεις με περισσότερη όρεξη. Δεν θα είχε γούστο, πίστεψέ με, μια ζωή όλο παιχνίδι - χρειάζονται και τα πιο σοβαρά "καθήκοντα", ακριβώς για να μας κάνουν να καταλαβαίνουμε πόσο σημαντικός, πολύτιμος και όμορφος είναι ο ελεύθερος χρόνος μας και οι τρόποι ψυχαγωγίας που επιλέγουμε προκειμένου να τον γεμίσουμε. Είσαι κι εσύ πάντως, βρε παιδί μου, πολύ χαβιάρα απ' ό,τι βλέπω. Αλήθεια, μήπως χρησιμοποιείς και μαστίγιο; Ο αρχισυντάκτης μας πάντα ενδιαφέρεται για γόνιμη ανταλλαγή απόψεων και ιδεών ως προς τη χρήση του για... ακόμα καλύτερα χάδια!

Η ΓΝΩΜΗ ΕΝΟΣ ADVENTURER

Αγαπητό "PC Master", Καταρχήν, συγχαρητήρια για την καλή δουλειά που κάνετε όλοι οι συντάκτες στο περιοδικό. Είμαι ένας σχετικά καινούριος αναγνώστης σου (τεύχη 113-123), όμως σε παρακολουθώ από πολύ πιο πριν μέσω ενός φίλου μου που μου δάνειζε τα τεύχη του, αφού τα διάβαζε. Μερικά σχόλια τώρα.

Οχι και 99% στο Gabriel Knight 3, κ. Δημήτρη "Tarish" Σελλούντε, ενώ το εκπληκτικό Longest Journey 96%. Δε λέω, ωραία γραφικά, πολύ ωραίο σενάριο, αλλά όχι και 99%. Αυτό σημαίνει ότι αγγίζει το τέλειο, ενώ απέχει πολύ από αυτό. Ο χειρισμός του είναι "μάπα", καθώς μπορείς να χάσεις μέρος της δράσης εάν δε κοιτάς τη συγκεκριμένη στιγμή στο σωστό σημείο. Με συγχωρείτε πολύ που το λέω, αλλά καλύτερα να αφήνετε τα adventure στον μαιτρ του είδους, τον κ. Τσουρινάκη. Θα ήθελα να μάθω τη βαθμολογία που βάζει ο κ. Τσουρινάκης στο G.K.3. Ξέρω ότι σε προηγούμενο τεύχος έχει πει τη γνώμη του για το παιχνίδι (μέσα από τη στήλη "The Dark Side of Gaming", αν δεν κάνω λάθος) αλλά δεν είχε αποφασίσει για το χειρισμό.

Προς τον κ. Καφούρο. Νομίζω πως ήσαστε λίγο αυστηρός με το Euro 2000. Εντάξει, σίγουρα χάνει πόντους από την αντοχή, αλλά κερδίζει πολύ περισσότερους από τα γραφικά, τον ήχο κ.ά. Εχουν γίνει πολλές βελτιώσεις από τον προκάτοχο του FIFA 2000, από το οποίο είναι πολύ ανώτερο. Θέλω να καταλήξω στη βαθμολογία που του βάλατε (88%), την οποία θεωρώ χαμηλή. Θα μου πείτε τώρα πως η βαθμολογία δεν παίζει κανένα ρόλο και πως θέλετε να την καταργήσετε, όμως όλοι οι αναγνώστες εμπιστεύονται τη γνώμη σας και παίζει καθοριστικό ρόλο στις αγορές τους.

Τέλος, θα ήθελα να παρακαλέσω κάτι τον κ. Τσουρινάκη: Εχει καταντήσει λίγο μονότονο να ασχολείστε στη στήλη "Adventure SOS" αποκλειστικά και μόνο επί 6-7 τεύχη με το Ultima 9. Εντάξει, μπορεί να είναι πολύ ωραίο (δεν το έχω παίξει και έτσι δεν μπορώ να πω τίποτα, παρά μόνο να υποθέσω), αλλά μέχρι ενός σημείου. Οι υπόλοιποι που σας στέλνουν γράμματα με απορίες τους για άλλα παιχνίδια θα έχουν αγανακτήσει. Πάντως συνεχίστε τον αγώνα που δίνετε για τα adventures και να ξέρετε πως εγώ είμαι μαζί σας, καθώς το 60% των παιχνιδιών μου είναι adventures (Monkey Island 2 & 3, Grim Fandango, Atlantis 1& 2, Dracula, The Longest Journey, Gabriel Knight 1 & 3, Myst, Riven, Morpheus, Amerzone, Broken Sword).

Υ.Γ. 1: ADVENTURES ARE NOT DEAD!!!

Υ.Γ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση. Ευχαριστώ!

Υ.Γ. 3: Τα λέμε στο δεύτερο γράμμα μου.

Με σεβασμό,
DRACULA

Φίλε μας,
Θα μας επιτρέψεις να παρατηρήσουμε για ακόμη μία φορά πως το καθεαυτό review ενός παιχνιδιού (δηλαδή, το κείμενο που γράφει ο εκάστοτε συντάκτης) είναι απείρως σημαντικότερο από τη βαθμολογία. Αν θέλαμε απλώς να σας πετάμε 4-5 βαθμούς και να καθαρίζουμε, δεν θα χρειαζόταν να αφιερώνουμε μέχρι και έξι σελίδες στις παρουσιάσεις μας. Μη μένετε, λοιπόν, απλώς και μόνο στα νούμερα. Είναι πολύ "λίγα" για να σας φανερώσουν την πλήρη όψη της πραγματικότητας. Αλλωστε, τα στοιχεία που απαρτίζουν ένα σύγχρονο game είναι τόσο ποικιλόμορφα, ώστε για τον καθένα υπάρχουν εντελώς διαφορετικές παράμετροι που παίζουν ρόλο στο αν ο τίτλος αξίζει, σύμφωνα με τα προσωπικά του γούστα. Διαβάστε, λοιπόν, ολόκληρο το review και αφήστε τη βαθμολογία τελευταία, σαν το κερασάκι στην τούρτα. Αν κάνετε το αντίθετο, αφ' ενός θα βαρυστομαχιάσετε και αφ' ετέρου δεν θα νιώσετε ποτέ στα χείλη σας τη γλυκιά γεύση της αλήθειας (μα τι γράφω πάλι, ο άτιμος! Ούτε ο Φώσκολος στη "Λάμψη" να ήμουν...). Τέλος, το Gabriel Knight 3 είχε αρχικά προταθεί στον Αντρέα, αλλά ο ίδιος ζήτησε να μην το παρουσιάσει.

Η ΕΞΟΡΚΙΣΤΡΙΑ

Αγαπητό "PC Master", Σου γράφω για πρώτη φορά, αφού είμαι μία καινούρια αναγνώστριά σου (από το τεύχος 123). Αυτό επειδή είχα μία προκατάληψη σχετικά με τα περιοδικά για PC users, όμως αφότου αγόρασα ένα τεύχος σου, δεν πρόκειται να σταματήσω. Αρχικά θέλω να πω ότι η Θεσσαλονίκη έχει μεγάλο κόμπλεξ με την Αθήνα. Το θέμα είναι άσχετο με τα PCs, αλλά φαίνεται από τις αγγελίες το πρόβλημα του κόμπλεξ. Καθαρό παράδειγμα είναι ο "Eddie" και η αγγελία του στο τεύχος 124, επίσης στο ίδιο τεύχος και η αγγελία του Sostakovich που στο Υ.Γ. πετάει και το άσχετο ΠΑΟΚΑΡΑ, ΟΛΕ, για να δείξει ότι είναι Θεσσαλονικιός. Μπορεί κάποιος να μου εξηγήσει γιατί αυτό το κόμπλεξ με την Αθήνα;

Συνεχίζω με το θέμα της πειρατείας. Προτού αρχίσω να αγοράζω παιχνίδια για Η/Υ, έβλεπα κάποιους τίτλους PlayStation που κόστιζαν 20.000δρχ. και νόμιζα ότι τα αυθεντικά για PCs θα είχαν 25.000. Φυσικό δεν είναι, λοιπόν, να θεωρούσα ότι ένα αυθεντικό παιχνίδι που κάνει 10.000δρχ. είναι φθηνό; Τώρα πια το βλέπω απλά σαν μία λογική τιμή - και είναι, αν σκεφτείς τη δουλειά που έχουν προσφέρει οι δημιουργοί και τον κόπο τους. Οποιος από σας πιστεύει ότι είναι ακριβό ένα παιχνίδι 10.000δρχ. ας

σκεφτεί πως αν καθόταν δύο χρόνια να το κατασκευάζει και κάποιες φορές να κάνει και υπερωρίες, θα ήθελε σίγουρα να πληρωθεί αντίστοιχα για τον κόπο του. Δεν λέω ότι δεν έχω πειρατικά παιχνίδια, όμως δεν υποστηρίζω ότι τα αυθεντικά είναι ακριβά. Τα adventure games τα αγοράζω αυθεντικά και δεν το μετανιώνω γιατί τα κρατώ ως προσωπική συλλογή.

Τέλος, θέλω να πω μέσω της στήλης αυτής στον Blitzer να ασχοληθεί με κάτι άλλο, γιατί η metal δεν του ταιριάζει. Βρε φίλε, το γράμμα σου μας καράφλιασε όλους. Πώς να μην έρθουν οι Maiden τόσες πολλές φορές, αφού κάθε δίσκος τους είναι καταπληκτικός; Τόσα ξέρεις, τόσα λες. Οι περισσότεροι αξιόλογοι μεταλλάδες δεν βάζουν στο σπίτι τους Metallica. Το Black Metal ούτε το 1/3 δεν έχει πουλήσει από αυτό που θα πουλήσει το "Brave New World" των Maiden. Θα έλεγα να μην κοροϊδεύεις κατάμουτρα τους μεταλλάδες από ένα περιοδικό που ασχολείται με υπολογιστές.

Τέλος (πραγματικά τώρα), θέλω μία χάρη, αγαπητό "PC Master". Θα ήθελα να κάνεις μία παρουσίαση στα καλύτερα adventure games που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ. Φυσικά, θα διαλέξεις από αυτά που έχουν πάρει ποσοστό 85% το λιγότερο. Πιστεύω ότι θα το ήθελαν κι άλλοι αναγνώστες που πολλοί από αυτούς είναι "adventur-άδες"

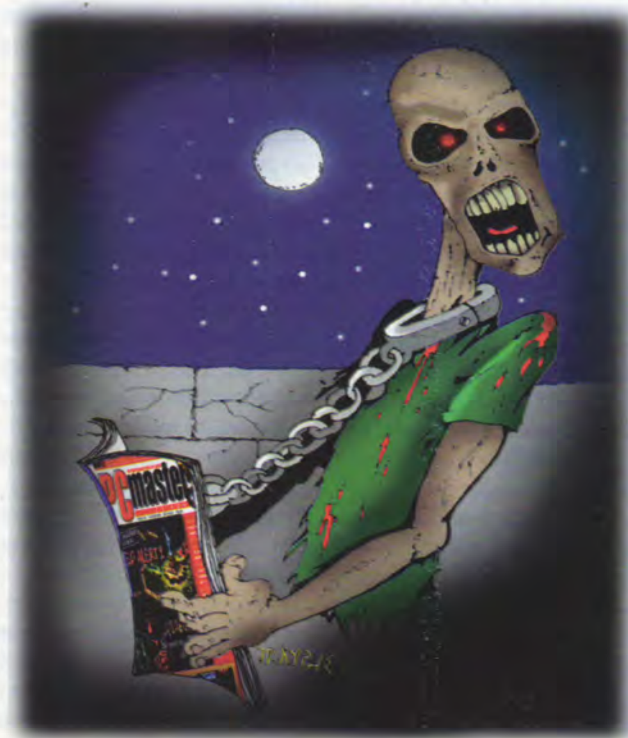
Φιλικά δική σου,
Ms. Exorcist

Υ.Γ. 1: Συγγνώμη για το μεγάλο γράμμα.

Υ.Γ. 2: Επίσης συγγνώμη για το χειρόγραφο, αλλά ο εκτυπωτής μου είχε ένα ατύχημα και θέλει αντικατάσταση.

Υ.Γ. 3: Ελπίζω να δημοσιευτεί το γράμμα μου. Please! Σας εκλιπαρώ.

Φίλη μας,
Συμφωνούμε μαζί σου πως οι δημιουργοί θα πρέπει να αμείβονται για τον κόπο τους. Μας λυπεί το γεγονός πως πολλοί αναγνώστες μας δεν καταλαβαίνουν αυτή την τόσο απλή αλήθεια και συνεχίζουν να υποστηρίζουν τα πειρατικά προγράμματα, χωρίς κανένα ουσιαστικό επιχείρημα. Οσο για την παρουσίαση των καλύτερων adventure games, είναι πιθανό η επιθυμία σου να γίνει πραγματικότητα στο άμεσο μέλλον. Θα συνεννοηθούμε σχετικά με τον κ. Τσουρινάκη για τα περαιτέρω, μόλις επιστρέψει από το μακρινό του ταξίδι στο Κασμίρ...



EMULATORS & CARD GAMES

Αγαπητό "PC Master",
Είμαι ένας 15χρονος αναγνώστης σου από το τεύχος 90, από την Καβάλα. Δεν συνεχίζω με γλείψιμο, διότι σίγουρα λαμβάνετε από αυτό καθημερινώς. Αν θέλετε να δημοσιεύσετε το γράμμα μου καλώς, αν όχι, εντάξει.

Καταρχήν, προς Γιάννη Καλοσκάμπη (#124): Είσαι επιεικώς απαράδεκτος που ανέφερες το γελοιωδέστατο Harvest Moon (λέγε με εξομοιωτή φάρμας) αντί για το "θεό" των γιαπωνέζικων RPGs (και προπάτορα του Chrono Trigger) Secret of Mama. Αρκετά μεγάλο (αν παίζεις δύο ώρες την ημέρα) και με εκπληκτική ιστορία. Α, by the way, στη σελίδα www.ugworld.com υπάρχουν links για τα ROMs των chrono Trigger, Secret of mama και Seiken Densetsu 3 Ca κ.ά. Secret of Mama2). Το τελευταίο δεν κυκλοφόρησε ποτέ σε αμερικανική ή ευρωπαϊκή έκδοση, αλλά έχει ένα αγγλικό patch. Πιστεύω ότι το ξέρεις ήδη. Αν όχι, αξίζει να το κατεβάσεις.

Και εκείνο το Final Fantasy 2-5 τι το ήθελες; Το 1 λίγο σου πέφτει; Εντάξει, δε λέγεται Final Fantasy αλλά Mystic Quest. Προσωπικά το βρίσκω ανώτερο των υπολοίπων. Καταγγέλλω όλους αυτούς που ισχυρίζονται ότι αν δεν έχεις τουλάχιστον έναν Pentium II στα 400MHz δεν αξίζεις τίποτα. Εδώ και 4 χρόνια έχω έναν Pentium στα 133 MHz και το μόνο πρόβλημα που είχα ήταν η έλλειψη σκληρού (1,20GB σύνολο) και το CD 24πλής ταχύτητας που πάει χειρότερα από μονής.

Επίσης καταγγέλλω όλους αυτούς που λένε ότι το Pokemon TCG και (προσοχή!) το MTG είναι για φλώρους. Καταρχήν, το Pokemon TCG, αν και δεν απευθύνεται σε παιδιά της ηλικίας μου, είναι άκρως διασκεδαστικό. Και, όσο και να είναι, κανείς δεν μπορεί να μη φωνάζει στη θέα ενός (ή δύο) Charizard απ' τα boosterakia που μόλις αγόρασε. Πείτε με φλώρο που παίζω Pokemon TCG. Οχι, όμως, και για το MTG. Το πλήθος των οπαδών του είναι υπερβολικά μεγάλο για να είναι όλοι φλώροι. Εχει δημιουργηθεί ολόκληρος κόσμος γύρω από τη φιλοσοφία του. Αλλωστε, για μένα φλώροι, ή μάλλον κορόιδα, είναι όλοι αυτοί που τρέχουν στα γήπεδα και βλέπουν 22 άτομα που, επειδή δεν ήξεραν να κάνουν κάτι άλλο, αφιέρωσαν τη ζωή τους στο να κλωτσάνε μία μπάλα. Και τους πληρώνουν τόσα ποσά όσα οι γονείς μου (καθηγητές και οι δύο) δεν θα βγάλουν σε όλη τους τη ζωή. Δίκαιη που είναι η ζωή... Και το πρόβλημα δεν είναι ότι βλέπουνε τα 22 αυτά άτομα να κλωτσάνε την μπάλα, αλλά ονομάζουνε και αυτό που κάνουν άθλημα. Αυτό θα πει άθλημα! Αρχίζει από ποδόσφαιρο και τελειώνει σε πυγμαχία! Αλλά νομίζω ότι βγήκα εκτός θέματος, γι' αυτό καλύτερα να σταματήσω.

Ενα άλλο θέμα που θα ήθελα να θίξω είναι η τάση των συνομηλίκων μου στην πλειοψηφία τους να βλέπουν επιφανειακά τα παιχνίδια (λέγε με γραφικά) και όχι την ουσία (λέγε με game play). Δεν γίνεται, δηλαδή, να συγκρίνουμε το Starcraft (ακούς, Βλαδίμηρε;) με το Tiberian Sun που έχει σαφώς ωραία γραφικά, αλλά συγκρίνονται οι μονάδες του ή το σενάριό του με του Starcraft; Βέβαια, αυτή είναι η προσωπική μου άποψη, αλλά η ουσία είναι η εξής: Αφήστε κατά μέρος τα γραφικά. Δεν αξίζουν και πολλά στη συνολική εικόνα του παιχνιδιού. Προσωπικά, πάλι δεν δίνω δεκάρα για το Ultima IX (αν και λένε ότι είναι καταπληκτικό), κυρίως επειδή είναι πολύ "βαρύ" για τον υπολογιστή μου, ενώ τρελαίνομαι για το Quest for Glory I.

Προς Ανδρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη (#124): Δεν είναι απαραίτητο ένα παιχνίδι να διαθέτει ρεαλισμό. Ενα adventure, ίσως ένα

RPG, εντάξει, ένα strategy ή simulation σύμφωνοι, όχι όμως ένα 3D shooter όπως το Quake III. Πολλά πράγματα δεν είναι αληθινά, όπως τα διάφορα skins. Ασε που, κατά τη γνώμη μου, τα παιχνίδια σε βοηθούν να δραπετεύσεις, έστω και λίγο από την πραγματικότητα.

Εδώ λέω να κλείσω, διότι δεν τη βλέπω τη δημοσίευση. Ζητώ συγγνώμη εάν έχω θίξει κάποιον (αν και δεν νομίζω). Τα ξαναλέμε.

Φιλικά,

8r@x.

Υ.Γ.: Charizard 1st edition μου θες, Κράτσα; Πάρε ένα Charmander και πολύ σου είναι.

▼ Φίλε μας,

Είμαι σίγουρος πως οι περισσότεροι από όσους κατακρίνουν τα card games απλώς δεν τα έχουν παίξει! Ειδικά το Magic: The Gathering είναι πανέξυπνο, αληθινή πρόκληση για το μυαλό και, βέβαια, απείρως διασκεδαστικό και ψυχαγωγικό. Το Pokemon είναι φυσικά απλούστερο, αλλά και αυτό δεν μπορεί παρά να χαρακτηριστεί εθιστικότατο. Ενας γνωστός μου έπιασε πριν από μερικές ημέρες πεντάρι στο Λόττο και έσπευσε να... επενδύσει τα κέρδη του αγοράζοντας, ούτε λίγο ούτε πολύ, 12 κούτες με Pokemon boosters! Charizards να δουν τα μάτια σου, δηλαδή...

Βέβαια, τα trading card games έχουν ένα μειονέκτημα: Είναι δυνατόν να σε πωρώσουν τόσο πολύ, ώστε να αρχίσεις να αγοράζεις boosters σαν τρελός και, προτού το καταλάβεις, το χαρτζιλίκι σου να έχει κάνει φτερά! Δεν συμφωνώ πάντως με αυτούς που υποστηρίζουν ότι κάτι τέτοιο είναι ντε και καλά αναγκαίο. Οποιος δεν θέλει να ξοδέψει πολλά έχει κάλλιστα τη δυνατότητα να αγοράσει έτοιμα προκατασκευασμένα decks και να παίζει ωραιότατα με αυτά, χωρίς να κυνηγά κάθε σούπερ ντούπερ κάρτα. Τελευταία, μάλιστα, κυκλοφορούν τα πολύ δυνατά decks των πρωταθλητών, με ισχυρότατες κάρτες, και με μοναδικό περιορισμό το ότι δεν μπορείς να παίξεις με αυτά σε tournaments (οι κάρτες έχουν διαφορετικό border και πίσω όψη από τις κανονικές). Οσοι, βέβαια, είναι συλλέκτες και θέλουν ακριβές και σπάνιες κάρτες για να τις κορνιζάρουν στο δωμάτιό τους... ε, αυτοί θα τα σκάσουν χοντρά. Αλλο συλλέκτης, όμως, κι άλλο gamer. Ετσι δεν είναι; Επ, Κωστάκη, φέρε πίσω την Black Lotus, μη γίνει χαμός εδώ μέσα...

Για να καταλήξω κάπου, ούτε οι φανς του Magic και του Pokemon, ούτε βέβαια αυτοί του ποδοσφαίρου και των υπόλοιπων αθλημάτων είναι φλώροι. Καθένας έχει δικαίωμα να τη βρίσκει με τον τρόπο του, και, εφόσον περνάει καλά και δεν ενοχλεί κανέναν, μαγκιά του και καπέλο του. Οπως λες κι εσύ, όλα είναι skins της ίδιας πόρτας που μας οδηγεί έξω από την παγωμένη και υγρή φυλακή της πραγματικότητας...

ΣΤΙΓΜΕΣ ΕΜΠΝΕΥΣΗΣ

Η νύχτα άπλωσε το μαύρο της πέπλο, καταβροχθίζοντας κάθε μορφή φωτός που υπήρχε εκείνη τη στιγμή. Παντού επικρατούσε το σκότος. Μαύρο, πυκνό, ανατριχιαστικό σκοτάδι.

Ξαφνικά ένας κεραυνός έσκισε το νυχτερινό ουρανό και η βροντή τάραξε τη νεκρική σιγή που επικρατούσε στο Scalp Hill. Σε λίγο ακούστηκε ο υπόκωφος ήχος ακόμα μιας βροντής και αμέσως μετά άρχισε να βρέχει. Οι σταγόνες της βροχής μαστίγωναν το έδαφος το οποίο με τη σειρά του τις δολοφονούσε, ρουφώντας αλύπητα το νερό που κουβάλαγαν μαζί τους. Ενα μικρό ρυάκι που έμοιαζε με φίδι σχηματίστηκε και προσπαθούσε να κρυφτεί από την καταιγίδα. Τα γυμνά κορμιά των δέντρων δημιουργούσαν στο έδαφος, μετά από κάθε αστραπή, μία τρεμουλιαστή, τρομαχτική σκιά που φάνταζε σαν ένα τέρας που έχανε την ψυχή του και προσπαθούσε να σωθεί. Το κρύο άρχιζε να γίνεται τσουχτερό. Τα πάντα παραδίνονταν στο δυνατό άνεμο που παρέσυρε ό,τι έβρισκε στο διάβα του. Γύρισα το βλέμμα μου. Κοίταξα προς την κορυφή του



λόφου και προσπάθησα να διακρίνω τι ήταν αυτό που ξεχώριζε μες στο απόλυτο σκοτάδι. Ενας κεραυνός μου φανέρωσε το μυστικό. Ηταν ένα κάστρο ερημωμένο, τρομαχτικό, που φαινόταν να είναι ο μόνος κάτοικος αυτής της περιοχής.

Πλησίασα. Οσο πιο κοντά του βρισκόμουν τόσο περισσότερο η καρδιά μου χτυπούσε εντονότερα. Η κορυφή του κάστρου είχε γκρεμιστεί, ενώ η τεράστια πόρτα του ήταν ριγμένη στο έδαφος. Ο τρόμος ταρακούνησε το κορμί μου και η αγωνία έκανε την καρδιά μου να σπάσει όταν άκουσα το διαπεραστικό κλάμα ενός λύκου στην ατμόσφαιρα. Γύρισα τα μάτια μου στο ψηλότερο μέρος του πύργου. Ξαφνικά ένα φως άναψε και ακούστηκε ένα σατανικό, σαρκαστικό γέλιο. Αρχισα να τρέχω. Κάποιος με κυνηγούσε, ήμουν βέβαιος. Ενιωθα τη ράχη μου να παγώνει και τα κόκαλά μου να τρίζουν. Δεν άντεξα άλλο. Επεσα στο έδαφος. Ηρθε από πάνω μου. Το κατάχλωμο πρόσωπό του βάφτηκε κόκκινο από το αίμα μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Δεν πίστευα στα μάτια μου. Ηταν... ήταν... ο Βαγγέλης Κράτσας!..."

(χε χε χε, ο Ελευθερωτής ξαναχτυπά...)

Κάποιος πλησίαζε το κάστρο. Δεν τον έβλεπα ακόμα, αλλά ένιωθα την παρουσία του πολύ έντονα, σα να ήταν ήδη εκεί. Ποτέ μου δεν μπόρεσα να καταλάβω γιατί αυτοί οι ενοχλητικοί θνητοί δεν ήθελαν να με αφήσουν να αναπαυθώ στην ησυχία μου. Οσο τους ήθελα δίπλα μου όταν ήμουν ζωντανός -ειδικά εκείνες τις νύμφες του Βορρά με τη θεσπέσια κορμοστασιά και το χαμόγελο που ζέσταινε ακόμα και τις πιο παγωμένες καρδιές- άλλο τόσο τους αποφεύγω τώρα που ανήκω πια στον πραγματικό κόσμο, στο Σύμπαν των Πνευμάτων.

Ποιος να ήταν άραγε; Κανένας από αυτούς τους σιχαμερούς μαθητευόμενους μάγους, που νομίζουν πως όλα γίνονται με ένα Wish, ή κάποιος από τους μισθοφόρους του στρατηγού Καφούρ, που λιποτάκτησε και ψάχνει απεγνωσμένα για καταφύγιο, κυνηγημένος από τους ίδιους τους συντρόφους του; Σύντομα θα ξέρω. Μα να, επιτέλους, τον βλέπω. Μα τη Μίσρα, τι είναι πάλι ετούτο; Ενα πιτσιρίκι αδύνατο, με λιγδιασμένα ρούχα που κοντεύει να το λούσει ο κρύος ιδρώτας μονάχα στη θέα του κάστρου; Χμ... έχει και έναν χάρτη. Για να εστιάσω καλύτερα... Ναι, αυτό ακριβώς που περίμενα. Αλλος ένας χαμένος υπηρέτης του Lord British που προσπαθεί να βρει τα Arms of the Magi. Ο βλάκας - κάνει save μετά από κάθε του βήμα, αν είναι ποτέ δυνατόν! Μα πόσο φοβητσιάρης μπορεί να είναι ακόμα και ο βασιλιάς των nerds;

Για να δούμε, το εφέ του γέλιου ίσως τον τρομάξει ακόμα περισσότερο. Ναι, είναι εκπληκτικό - τέτοια έκφραση δεν είχα δει ούτε στο πρόσωπο της καημένης της Ράδας όταν μεταμορφώθηκα μπροστά της σε ταραντούλα. Χα χα, έχασε το βηματισμό του ο ηλίθιος. Αν είναι ποτέ δυνατόν! Ωρα να κατέβω σιγά σιγά από τον Πύργο για να δει το μυξιάρικο τι σημαίνει Guardian, αν και η καρδιά του δεν βλέπω να αντέχει για πολύ ακόμα και ίσως πεθάνει προτού προλάβει να με αντικρίσει. Μα, μα... όχι, δεν το πιστεύω... ποιος είναι πάλι αυτός που τον πλησιάζει; Πού βρέθηκε εδώ; Για να δω καλύτερα... Μα βέβαια, είναι ο Κράτσας! Τι γκαντεμιά. Μίσρα μου, είναι πάλι αυτή; Ξανά ο χειρότερος εχθρός μου θα γευτεί πρώτος τη γεύση της σάρκας ενός θνητού; Οχι, αυτή τη φορά δεν θα το επιτρέψω! Τώρα που ξέρω πότε εμφανίζεται ο Κράτσας, δεν έχω παρά να κάνω load και να επιτεθώ την κατάλληλη στιγμή. Χε χε, πως δεν το είχα σκεφτεί από πριν; Να το λοιπόν, είναι τόσο απλό. Σε λίγα μόνο δευτερόλεπτα η θέση θα έχει φορτωθεί και το θύμα θα βρίσκεται στο πιάτο του θύτη του. Επιτέλους, η νίκη είναι δική μου!

Too many nearby items - unrecoverable error, exiting!

OK

PC



CineMaster

Στη στήλη αυτή θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και, γενικά, αντικείμενα που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Πέτρου Παπαδανασίου
petros@compupress.gr

ΟΙ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΟΥ ΧΕΙΜΩΝΑ

Σεπτέμβρης... Σιγά σιγά τα θερινά σινεμά θα αρχίσουν να κλείνουν και τη θέση τους στις προτιμήσεις των θεατών θα πάρουν τα πιο πολυτελή και "βολικά" χειμερινά σινεμά. Ποιες όμως ταινίες μάς επιφυλάσσει η σαιζόν που έρχεται;

DUNGEONS & DRAGONS

Πρώτη και καλύτερη, βέβαια, η πολυαναμενόμενη μεταφορά του ομώνυμου pen & paper RPG στις μεγάλες οθόνες. Η ταινία που σκηνοθετεί ο άγνωστος σκηνοθέτης (πασίγνωστος όμως DM) Courtney Solomon, αφηγείται τις περιπέτειες ενός ηρωικού party που προσπαθεί να σώσει το βασίλειο του Izmir από τα σχέδια του μάγου Profion, ο οποίος καταφέρνει να εκθρονίσει τη νόμιμη διάδοχο του θρόνου, κλέβοντας από αυτήν το ραβδί που ελέγχει τους χρυσούς δράκους. Ο διάσημος ηθοποιός Jeremy Irons στο ρόλο του Profion συνοδεύεται από μία στρατιά λιγότερο γνωστών ηθοποιών, όπως οι Richard O'Brien, Thora Birch και Lee Arenberg, σε μία ταινία αρκετά χαμηλού προϋπολογισμού -για το είδος της- που γυρίστηκε στα παραμυθένια τοπία της Τσεχίας.



SPACE COWBOYS

Ο Clint Eastwood επιστρέφει δριμύτερος στο πόστο του σκηνοθέτη μίας ταινίας επιστημονικής φαντασίας αυτήν τη φορά. Εκτός όμως από τη σκηνοθεσία, έχει αναλάβει και τον πρωταγωνιστικό ρόλο σε ένα καστ που απαρτίζεται από μία πλειάδα αστέρων, ανάμεσα στους οποίους οι Tomy Lee Jones, James Garner και Donald Sutherland. Η υπόθεση αφορά στην ιστορία τριών γερασμένων πιλότων, οι οποίοι ενώ είχαν επιλεχθεί στα τέλη της δεκαετίας του '50 ως οι πρώτοι που θα πετούσαν στο διάστημα, τελικά παραγκωνίστηκαν. Η μόνιμη λαχτάρα τους να αναλάβουν διαστημική αποστολή γίνεται πραγματικότητα 40 χρόνια μετά, όταν καλούνται να επιδιορθώσουν έναν παλαιό ρωσικό δορυφόρο, όντας οι μόνοι που γνωρίζουν τα υποσυστήματά του. Το Space Cowboys φέρει την υπογραφή ποιότητας του σκηνοθέτη του και αναμένεται να γνωρίσει μεγάλη επιτυχία.



GALAXY QUEST

Μία μείξη επιστημονικής φαντασίας, περιπέτειας και -κυρίως- κωμωδίας, που αποτελεί σάτιρα της σειράς Star Trek. 18 χρόνια μετά τη διακοπή μιας τηλεοπτικής σειράς με τίτλος "Galaxy Quest" το καστ της σειράς περιφέρεται από εγκαίνια μαγαζιών σε συνέδρια πωρωμένων με την επιστημονική φαντασία, για να βγάλει τα προς το ζην. Η περιπέτεια ξεκινάει όταν οι Thermians, που έρχονται από έναν μακρινό πλανήτη, εκλαμβάνουν μία τηλεοπτική μετάδοση ενός συνεδρίου ως πραγματικό γεγονός και απαγάγουν τους ηθοποιούς, θεωρώντας ότι αυτοί θα σώσουν τον πλανήτη τους που κινδυνεύει από την αρμάδα του στρατηγού Sarris. Πίσω από την ταινία κρύβεται το όνομα Dreamworks και πρωταγωνιστούν οι Tim Allen, Sigourney Weaver, Alan Rickman και Tony Shalhoub.



BEDAZZLED

Από το σκηνοθέτη τού "Ανάλυσέ το" Harold Ramis, μας έρχεται αυτή η πανέξυπνη κωμωδία που αποτελεί remake της ομότιτλης ταινίας του 1968. Ενας γκαφατζής τεχνικός υπολογιστών πουλάει την ψυχή του σε μία θηλυκή μορφή του Διαβόλου, με αντίτιμο την εκπλήρωση 7 επιθυμιών του, μία από τις οποίες είναι να κερδίσει την αγάπη μίας συναδέλφου του. Ωστόσο όλα τελικά "λειτουργούν" εντελώς διαφορετικά από ό,τι ο ίδιος περίμενε, οδηγώντας σε απρόσμενες καταστάσεις που θα προκαλέσουν πολύ γέλιο. Στο ρόλο του τεχνικού ο Brendan Fraser και του Διαβόλου... η Elizabeth Hurley.



THE 6th DAY

Βρισκόμαστε στο κοντινό μέλλον, όπου η κλωνοποίηση ζωντανών οργανισμών αποτελεί υπόθεση ρουτίνας για τη βιοτεχνολογία. Ομως, η κλωνοποίηση ανθρώπων απαγορεύεται αυστηρά. Ο Adam Gibson είναι πιλότος ελικοπτέρων. Γυρνώντας σπίτι του έπειτα από μία αποστολή, η οποία κατέληξε σε πτώση του ελικοπτέρου του (εκείνος όμως κατάφερε να ζήσει), ανακαλύπτει ότι τη θέση του έχει αναλάβει ένας κλώνος, μία πανομοιότυπη κόπια του εαυτού του. Στο "The 6th day" θα απολαύσουμε τις περιπέτειες του Gibson, που τον υποδύεται ο Arnold -Εξολοθρευτής- Schwarzenegger, στην προσπάθειά του να ανακαλύψει τι παιχνίδι παίζεται εναντίον του και βέβαια να σώσει τη ζωή του από τους υπεύθυνους, που προσπαθούν να τον "εξαφανίσουν". Ο Roger Spottiswoode, σκηνοθέτης του "Tomorrow never dies", υπογράφει αυτό το θρίλερ επιστημονικής φαντασίας που πραγματεύεται ένα θέμα που έγινε πλέον της μόδας στον κόσμο του Hollywood. Στην ταινία κάνει και ένα πέρασμα ο βραβευμένος με Οσκαρ ηθοποιός Robert Duvall.





HOLLOW MAN

Μία παραλλαγή του κλασικού μυθιστορήματος του H.G. Wells "Ο αόρατος άνθρωπος", που "χτίστηκε" με τη χρήση των πλούσιων οπτικών εφέ της σύγχρονης τεχνολογίας, είναι το δημιούργημα του αριστοτέχνη του είδους Paul Verhoeven. Ο επιστήμονας Sebastian Cane καταφέρνει να βρει τη μέθοδο που θα τον κάνει αόρατο. Ομως οι παρενέργειες της μεθόδου είναι πολλές και καταστροφικές, καθώς όσο παραμένει αόρατος αρχίζει να χάνει κάθε ηθική αναστολή, με αποτέλεσμα να γίνεται επιθετικός και βίαιος. Στο ρόλο του Cane, ο Kevin Bacon και της βοηθού του Linda McKay, η Elizabeth Shue. Βέβαια, η σύγκριση με τον πρωτότυπο κινηματογραφικό τίτλο του 1933 είναι σίγουρα άδικη, αλλά σίγουρα δεν πρόκειται να αποφευχθεί, κυρίως από τους λάτρεις τέτοιου είδους ταινιών.

SUPERNOVA

"Στο Hollywood δεν στερεύουν οι ιδέες, αλλά κυρίως το χρήμα". Η ταινία "Supernova" αποδεικνύει με τον καλύτερο τρόπο την προαναφερόμενη πρόταση, καθώς πρόκειται για ένα πολυδάπανο διαστημικό θρίλερ, πλούσιο σε οπτικά εφέ και δράση. Αφηγείται την περιπέτεια του πληρώματος ενός διαστημοπλοίου του 22ου αιώνα κατά την επιχείρηση διάσωσης των εργατών του ορυχείου ενός αστεροειδούς. Το σκάφος Nightingale 229 διατρέχει θανάσιμο κίνδυνο όταν το εξωγήινο artifact που βρίσκεται στα χέρια ενός από τους διασωθέντες κλειδώνει την πορεία του σε τροχιά σύγκρουσης με μία... σουπερνόβα. Στην ταινία που σκηνοθέτησε ο έμπειρος Walter Hill ("Alien3", "The Getaway") παίζουν οι James Spader, Angella Basset, Peter Facinelli και αρκετοί άλλοι -ψιλοάσημοι- ηθοποιοί.

Πέρα από αυτό το μικρό δείγμα των ταινιών που θα δούμε το χειμώνα στους κινηματογράφους, ξεχωρίζουν επίσης: το **"Mission Impossible 2"**, που θα σημάνει και το εναρκτήριο λάκτισμα της χειμερινής σαιζόν, καθώς έρχεται τον επόμενο μήνα στις αθηναϊκές αίθουσες, το sequel της αναπάντεχης επιτυχίας **"Blair Witch Project"**, άλλη μία έκδοση του ταξιδιού στον Αρη, το **"Red Planet"** με τον Val Kilmer και την πανέμορφη πρωταγωνίστρια του "Matrix" Carrie-Ann Moss, μία ιαπωνική υπερπαραγωγή βασισμένη στο θρύλο του Godzilla με τον τίτλο **"Godzilla 2000"** και τα **"TITAN A.E."**, **"Dinosaur"** και **"Shadow of the vampire"** στα οποία αναφερθήκαμε σε προηγούμενα τεύχη του "PC Master".



CINE news



Δεν έφυγε ακόμη από τις αμερικανικές αίθουσες για να περάσει τον Ατλαντικό το "X-Men" και ήδη σχεδιάζεται το sequel του, όπως είχαμε προβλέψει και από αυτήν τη στήλη. Η μεγάλη εισπρακτική επιτυχία που σημείωσε, έκανε τους συντελεστές του να επιθυμούν διακαώς να επαναλάβουν το εγχείρημα. Λέγεται μάλιστα ότι στη δεύτερη ταινία της σειράς θα συναντήσουμε κι άλλους ήρωες του ομώνυμου κόμικ, όπως τους Beast και Gambit, οι οποίοι δεν εμφανίζονται στο πρώτο μέρος.



Οι ήρωες όμως της Marvel Comics δεν έχουν τέλος και οι προγραμματισμένες μεταφορές τους στη μεγάλη οθόνη είναι πολυάριθμες. Μετά τους X-Men σειρά έχουν ο Captain America, για τον οποίο μάλιστα συζητείται το όνομα του Tom Cruise,



ο Spiderman, στον οποίο έχουμε ξαναναφερθεί, και ο τυφλός σούπερ ήρωας Daredevil. Η υλοποίηση μάλιστα του τελευταίου βρίσκεται στα σκαριά, αφού την παραγωγή έχει ήδη αναλάβει η New Regency Pictures.



Συνεχίζουμε ακάθεκτοι να σας παρουσιάζουμε το παρασκήνιο των γυρισμάτων του δεύτερου επεισοδίου του Star Wars. Σειρά τώρα έχουν οι συνονόματοι αστέρες Christopher Lee και Christopher Walken. Για τον πρώτο ήδη υπάρχουν επίσημες πληροφορίες, καθώς η Lucasfilms ανακοίνωσε την υπογραφή συμβολαίου με τον γηραιό ηθοποιό, ο οποίος θα εμφανιστεί σε ρόλο guest star. Για τον Christopher Walken υπάρχει η ανεπίσημη πληροφορία ότι στο "Star Wars: Episode II" θα υποδυθεί το σκοτεινό άρχοντα Σιθ.



Ενα σκόπιμο κενό που αφήνεται στην ταινία "Blade Runner" έχει απασχολήσει εδώ και σχεδόν είκοσι χρόνια τους απανταχού λάτρεις της.



Μιλάμε βέβαια για το ερώτημα: "είναι ο χαρακτήρας του Harisson Ford άνθρωπος ή είναι κι αυτός ρεπλίκα". Ο σκηνοθέτης της ταινίας Ridley Scott διάλεξε το καλοκαίρι του 2000 για να μας λύσει την απορία (επιτέλους!). Ο διώκτης των ανδροειδών Deckard είναι και ο ίδιος ρεπλίκα. Αυτό διαφαίνεται σε δύο σκηνές, όπως ανέφερε ο Scott σε μία εκπομπή του BBC. Αφ' ενός έχουμε τη σκηνή όπου ο Edward James Olmos αφήνει έναν μονόκερω στην εξώπορτα του σπιτιού του Ford, υποδηλώνοντας ότι γνώριζε το όνειρο του Deckard, το οποίο ήταν τεχνητό. Από την άλλη, ο Deckard αναζητεί τέσσερις από τις έξι ρεπλίκες που αναφέρονται στην αρχή του έργου. Γνωρίζοντας ότι η μία έχει ήδη "πεθάνει", ποια είναι η πέμπτη;

Λύστε & κερδίστε!
ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos



ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ DESPEC MULTIMEDIA

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



"Όχι, εδώ είναι ο Παράδεισος. Ο κυβερνοχώρος είναι λίγο πιο κάτω..."

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

S	T	R	A	N	G	L	E	R	R	Q	W	Z	T	Y	U	I	O	P	H
U	Q	N	W	E	R	T	Y	A	A	S	D	A	G	H	J	K	L	M	E
C	Z	X	E	C	V	B	D	N	M	Q	W	K	M	E	R	T	Y	U	I
K	A	S	D	L	F	R	G	H	J	K	L	A	B	N	M	D	F	G	R
E	Q	W	M	A	U	L	E	R	E	R	O	R	V	B	N	M	X	C	O
R	Z	A	Q	W	C	P	S	X	C	L	D	U	E	R	F	V	B	D	P
G	R	T	Y	B	A	L	R	O	G	H	N	M	M	J	U	Y	E	U	H
I	O	F	K	L	N	O	Q	O	W	E	R	I	T	Y	U	H	F	G	A
Z	X	E	C	V	T	B	N	M	C	F	G	T	H	J	S	T	Y	U	N
Q	W	E	E	N	O	T	X	E	S	E	R	E	T	I	G	H	J	K	T
R	T	D	G	H	R	H	J	K	N	L	D	F	N	E	R	T	H	Y	J
Q	W	E	E	R	A	R	A	C	H	O	G	A	H	J	K	S	B	N	M
Q	W	R	E	R	T	A	V	B	N	M	B	D	F	G	I	E	R	T	Y
G	A	B	R	I	E	S	M	F	N	B	V	R	C	T	X	V	B	N	M
E	F	G	H	J	K	H	F	I	G	H	J	K	E	M	I	K	O	L	O
V	I	N	C	E	N	E	R	E	Y	A	L	F	G	D	H	J	K	U	I
W	S	D	F	G	H	R	J	N	K	L	V	B	N	M	N	T	Y	U	I
A	S	D	F	G	H	J	K	D	N	M	X	C	V	B	N	U	R	T	Y
Z	E	A	L	O	T	G	H	J	K	F	A	I	T	H	F	U	L	C	N
C	V	B	N	M	G	H	J	K	L	C	V	B	N	M	E	R	T	B	B

1. STRANGLER
2. CORPULENT
3. BALROG
4. CANTOR
5. SEXTON
6. HEIROPHANT
7. FAITHFUL
8. ZEALOT
9. ZAKARUMITE
10. URDAR
11. MAULER
12. BLUNDERBONE
13. FETISH (grrr...)
14. FLAYER
15. BANISHED
16. FIEND
17. THRASHER
18. FEEDER
19. SUCKER
20. GLOAM
21. ARACH

Συνεχίζουμε με το Diablo II. Τέρατα που αντιμετωπίζετε στο παιχνίδι.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Συμπληρώστε τα κενά με τα σωστά γράμματα. Σκότωσε το γιο και τον άντρα της Atma στο Diablo II.

1	2	3	4	5	6	7	8

1 Σε τι χρησιμεύει το Wirt's Leg στο Diablo II;
- A Σε αναπόληση ωραίων στιγμών από το Diablo.
- V Για να το βάζετε στα... πόδια (legs).
- R Για να μπορέσετε να φτάσετε στο Cow Level.

2 Πού βασίζεται το Vampire: The Masquerade;
- J Στην προσωπική ζωή του αρχισυντάκτη του "PCM".
- K Σε βιβλίο του Edgar Allan Poe.
- A Στο ομώνυμο live RPG της White Wolf.

3 Το ιπτάμενο όχημα των ηρώων του Final Fantasy 8.
- L Highwind
- D Ragnarok
- E Falcon

4 Ποιο ήταν το μόνο λάθος της παρούσας στήλης;
- A Οτι ο Sean Clark ήταν συνεργάτης της Nasa. Εγινε σύγχυση μεταξύ αυτού και του συνονόματού του Arthur.
- B Οτι Basic σημαίνει "βασικός, θεμελιώδης" και ότι είναι γλώσσα προγραμματισμού (γκρρρ...).
- S Αυτή η επιλογή-απάντηση είναι λάθος.

5 Τι σημαίνει το ψευδώνυμο "Tarish" του συντάκτη Δημήτρου Σελλούντου;
- K Βγαίνει από το Tar που σημαίνει πίσσα.
- Z Δεν σημαίνει τίποτα, απλώς είναι ένα όνομα.
- M Είναι συνδυασμός αρχικών γραμμάτων ψευδωνύμων, τον οποίο μας εξήγησε κάποτε. Δυστυχώς, αυτή τη στιγμή η μνήμη αδυνατεί να δουλέψει.

6 Ποια η ψηφιακή υπογραφή του αρχισυντάκτη του περιοδικού;
- F Δικός σας, Βάγγος.
- G Ave, Αρχισυντάκτης του μεγαλύτερου περιοδικού για computer software και όχι μόνο, του "PCM" για τους άσχετους.
- E Yours digitally, Vantor.

7 Τι είναι σε βρεφική κατάσταση και οι φωτογραφίες του έχουν γεμίσει σχεδόν κάθε γωνιά (σ.σ.: να μη βάλουμε και λίγη σάλτσα) των γραφείων του "PC Master" και της Compupress;
- C "Το συντακτάκι του" και οι ροζ φωτογραφίες του.
- D Η κλασική πια αφίσα με τους συντάκτες-παιδιά του "PC Master".
- N Η κόρη του Πατρίκου.

8 Ποια είναι η σημαντικότερη αναβάθμιση του επερχόμενου Championship Manager 2000/2001;
- E Η δυνατότητα να δανείζετε πιο εύκολα τους "αθλητάς σας" (Παύλο, θεέ...).
- F Η συνήθης ανανέωση της βάσης δεδομένων του.
- T Η προσθήκη ελληνικού πρωταθλήματος.

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ







CLEOPATRA | LEMMINGS REVOLUTION | STAR TREK: KLINGON ACADEMY | METAL FATIGUE | DIABLO 2

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Ο επιθεωρητής Κράτσας & το μυστήριο της κουφής γιαγιάς

10 ΒΑΘΜΟΙ

"Ξέρετε, κύριε επιθεωρητά, μπορεί να είμαι κουφή, όμως μπορώ και διαβάζω μια χαρά τα χείλη. Μπορείτε να με ρωτήσετε ό,τι θέλετε" είπε η γιαγιά Πατρίκαινα στον επιθεωρητή Κράτσα. *"Θα ήθελα να ακούσω για το θάνατο του παππού Πατρίκαινου."*

"Ηταν μια δροσερή μέρα και είχαμε πάει με το σκάφος μέχρι την Αίγινα. Οταν φτάσαμε το βράδυ, ο παππούς είπε κάποια στιγμή ότι θα βγει στο πάνω κατάστρωμα να καπνίσει ένα τσιγάρο, ενώ εγώ ήμουν στην πίσω καμπίνα και διάβαζα το 'PC Master' (σ.σ.: λέμε τώρα...). Ε, θα είχε πιει λίγο παραπάνω, έχασε την ισορροπία του και έπεσε στο νερό." Η μηχανή του κηπουρού έκανε τη γιαγιά να υψώσει τη φωνή της και να ζητήσει από τον Κράτσα να περάσουν στο σαλόνι για να μην τους ενοχλεί.

"Οπως σας έλεγα, όταν ανέβηκα στο κατάστρωμα, τον βρήκα στο νερό μπρούμυτα. Κουφή όπως είμαι, δεν άκουσα τις φωνές του ούτε τον ήχο της πτώσης του στο νερό."

"Λες ψέματα, γιαγιά, Πατρίκαινα!" είπε με αποφασιστικότητα ο επιθεωρητής Κράτσας. Γιατί, όμως;

Ποντιακά! (Ελπίζω να μην έχουμε παρεξηγήσεις.)

Ενας Πόντιος, ένας Ιταλός και ένας Αμερικανός χτίζουν έναν ουρανοξύστη. Κάθε μέρα, λοιπόν, ανοίγουν το κολατσό τους - ο Ιταλός έχει μακαρόνια, ο Αμερικανός χάμπουργκερ και ο Πόντιος ψωμί κι ελιές. Κάθε μέρα τα ίδια...

Ε, μια μέρα, συζητώντας σε κάποιο διάλειμμα, λένε μεταξύ τους:

✔ ***Αν φτάσουμε στον τελευταίο όροφο του ουρανοξύστη και εξακολουθούμε να έχουμε το ίδιο κολατσό καθημερινά, τότε δεν έχουμε παρά να αυτοκτονήσουμε.***

Υστερα από δύο χρόνια τελειώνουν και την πλάκα του τελευταίου ορόφου και ανοίγουν το κολατσό τους να φάνε. Βλέπουν ότι έχουν για άλλη μία φορά το ίδιο φαγητό και βουτάνε μαζί στο κενό...

Την άλλη μέρα στην κηδεία τους, λέει η γυναίκα του Ιταλού:

✔ ***Αχ, αν το ήξερα ότι δεν του αρέσουν τα μακαρόνια, θα του έφτιαχνα κάτι άλλο και τώρα θα ζούσε.***

Η γυναίκα του Αμερικανού:

✔ ***Αχ, κι εγώ αν ήξερα ότι δεν του άρεσαν τα χάμπουργκερ, θα του έφτιαχνα κάτι άλλο και τώρα θα ζούσε.***

Και η γυναίκα του Ποντίου:

✔ **Αχ, τι να πω κι εγώ, η άμοιρη, που ετοίμαζε μόνος του το κολατσό του...**

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: .... **ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:** ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... **ΤΗΛ.:** ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... **Τ.Κ.:** ....

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 127. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 21 Σεπτεμβρίου 2000, από την οποία θα αναδειχθούν 20 νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 19η Σεπτεμβρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 130. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 13 Οκτωβρίου. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και την Despec Multimedia.

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 124 | **15 ΙΟΥΝΙΟΥ 2000**

MULTI QUIZ

Πως ονομάζεται ο σατανικός μάγος στα Simon: The Sorcerer;

1	2	3	4	5	6
S	O	R	D	I	D

1 Ποιο είναι ένα από τα καλύτερα unique items για τον Sorceror στο multiplayer του Diablo;

- S. Thinking Cap
- J. Torn Flesh of Souls
- K. Obsidian Ring of the Zodiac

2 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο SCSI;

- O. Small Computers System Interface
- P. Serious Collective System Of Idiots
- Q. ESCuSa me!;

3 Δεν υπάρχει το όνομά του στα τελευταία FIFA.

- G. Luis Figo
- H. ...Kungo
- R. Ronaldo

4 Ετσι λέγεται ότι θα ονομάζεται το νέο X-Com.

- D. Alliance
- E. Allegiance
- F. Alliketrisalli

5 Ποια είναι η πρόταση cheat για να τελειώνετε νικηφόρα τις πίστες στο Starcraft;

- K) Power Overwhelming
- I. There is no cow level
- J. There can be only one

6 (Θέλει να) λέγεται και "σιγαστήρας".

- K. Ηλίας Καφούρος
- L. Γιάννης Καλοσκάμπης
- D. Σπύρος Μορφονιός

ΧΜ!...

1. Να την αναποδογυρίσουμε.
2. Το επίθετο.
3. Για να κινηθεί το ασανσέρ.

Οι νικητές κερδίζουν 20 συλλεκτικά μπλουζάκια του παιχνιδιού "SOULBRINGER"

- ΚΟΥΤΣΟΥΚΟΣ ΣΤΕΦΑΝΟΣ, *ΠΑΤΡΑ*
- ΠΑΠΑΪΩΑΝΝΟΥ ΒΑΣΙΛΗΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΚΗΠΟΥΡΟΠΟΥΛΟΣ ΠΕΤΡΟΣ, *ΠΕΙΡΑΙΑΣ*
- ΤΟΠΟΥΖΟΓΛΟΥ ΘΟΔΩΡΗΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΣ ΚΥΡΙΑΚΟΣ, *ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ*
- ΠΑΠΟΥΤΣΗΣ ΚΥΠΑΡΡΙΣΙΟΣ, *ΑΓ. ΣΤΕΦΑΝΟΣ ΑΤΤΙΚΗΣ*
- ΧΡΙΣΤΟΓΛΟΥ ΜΙΧΑΗΛ, *Ν. ΣΜΥΡΝΗ*
- ΣΠΕΤΣΙΕΡΗΣ ΒΑΓΓΕΛΗΣ, *Ν. ΦΑΛΗΡΟ*
- ΔΑΣΚΑΛΑΚΗ ΚΑΡΟΛΙΝΑ, *ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ*
- ΜΑΡΑΛΕΤΟΣ ΛΑΜΠΡΟΣ, *ΠΕΥΚΗ*
- ΡΟΥΧΩΤΑΣ ΚΩΣΤΗΣ, *ΠΕΥΚΗ*
- ΑΔΑΜΟΠΟΥΛΟΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, *Π. ΦΑΛΗΡΟ*
- ΣΠΑΝΟΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, *ΑΜΦΙΘΕΑ*
- ΒΑΦΕΙΔΗΣ ΖΑΦΕΙΡΗΣ, *ΑΓ. ΔΗΜΗΤΡΙΟΣ*
- ΠΑΝΤΑΖΗΣ ΑΠΟΣΤΟΛΗΣ, *Ν. ΣΜΥΡΝΗ*
- ΝΤΙΝΟΣ ΜΠΑΧΑΣ, *ΜΑΡΟΥΣΙ*
- ΧΑΤΖΙΡΗΣ ΓΙΩΡΓΟΣ, *ΒΥΡΩΝΑΣ*
- ΚΑΝΕΛΛΟΠΟΥΛΟΥ ΝΑΤΑΛΙΑ, *ΦΑΛΗΡΟ*
- ΒΛΥΣΣΙΔΗΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ, *ΖΩΓΡΑΦΟΥ*
- ΦΙΦΛΗΣ ΚΩΣΤΑΣ, *Ν. ΣΜΥΡΝΗ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



TA: KINGDOMS - THE IRON PLAGUE



TEST DRIVE LE MANS



MECH WARRIOR 3: PIRATE'S MOON

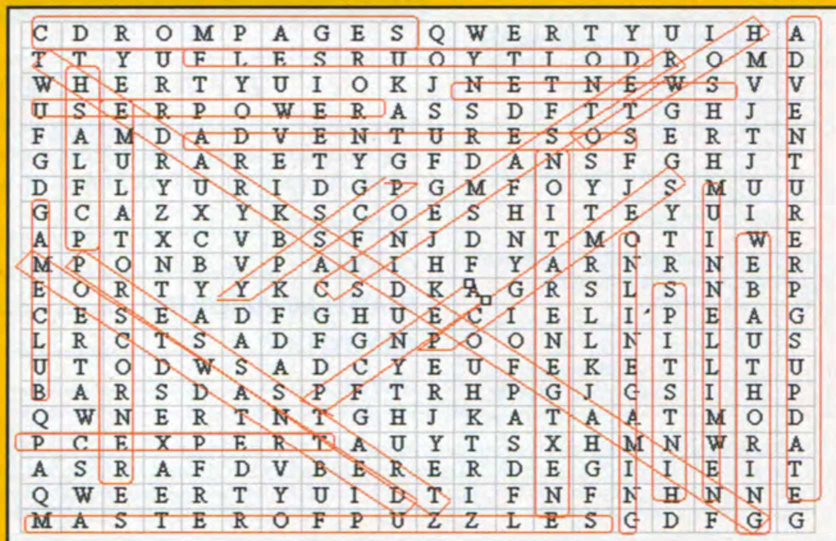


MIND ROVER: THE EUROPA PROJECT



F1 2000

ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ



1456 μ.Χ. 1ο τυπωμένο βιβλίο



Τίτλος: Βίβλος

Συγγραφέας: Θεόπνευστο κείμενο

Εκδότης: Γιόχαν Γκούτενμπεργκ

Μορφή: Έντυπη έκδοση

Χαρακτηριστικά: Σελίδες των 42 στίχων

2000 μ.Χ. 1ο ελληνικό e-book

Τίτλος: Πάπισσα Ιωάννα

Συγγραφέας: Εμμανουήλ Ροΐδης

Εκδότης: Anubis

Μορφή: Ψηφιακή έκδοση

Χαρακτηριστικά: Προσβάσιμο μέσω Internet

ΤΟΙΣ ΕΝΤΕΥΞΟΜΕΝΟΙΣ

Ο Ηρόδοτος έκρινε καλόν να εκθέση εν αρχή της ιστορίας του τα αίτια, άτινα παρεκίνησαν αυτόν να διηγηθή τα τρόπαια του Μιλτιάδου και τους "τραγικούς" έρωτας των εν Αιγύπτω γυναικών. Το καλόν τούτο παράδειγμα του πατρός της ιστορίας έσπευσαν να μιμηθώσι και οι έπειτα ιστορικοί, ο Θουκυδίδης, ο Τάκιτος, ο άγιος Λουκάς, ο Γίββων και ο Γυζώτος· ώστε πάσαι αι ιστορίαι άρχονται στερεοτύπως διά της δικαιολογίας του ιστορικού, ως τα επικά ποιήματα δι' επικλήσεως της Μούσης.

Σύντομα στις οθόνες σας!

Anubis Εκδόσεις

DIGI con

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-308	Εύχρηστος οδηγός για το... Word 2000	250	4.200
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.200
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	630	
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	520	
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.200
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	448	
ΕΒ-00-264	AutoCAD 14 για Windows	380	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.200
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-270	Μάθετε το CorelDRAW! 8... σε μια εβδομάδα!	361	5.200
Προγραμματισμός			
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
ΕΒ-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.700
ΕΒ-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
ΕΒ-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
ΕΒ-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.500
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.500
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	4.800
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.200
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.200
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
ΕΒ-00-317	Ο πιο σκοτεινός δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	10.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ απεγνωσμένα το Indiana Jones & the Fate of Atlantis, αυθεντικό και σε CD version. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κεσίσογλου Ηλίας
Τηλέφωνο: 4636630

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα X-Wing Alliance, Indiana Jones & the Infernal Machine, Alien vs Predator και Might & Magic 7. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νικολάου Δημήτρης
Τηλέφωνο: 2624790

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ original τα IF-16 και Tomb Raider. Επίσης, τα Rainbow 6, Sega Rally Championship και Fighting Force. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορφανός Γιώργος
Τηλέφωνο: 5821981

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ προς 2.500 δρχ. τα FIFA 2000 (original), καθώς και CD με Mp3 και 4 CDs με Amiga games. Ωρες 15:00-18:00. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τσιλίκας Νίκος
Τηλέφωνο: 9830576
E-mail: tsilikas@yahoo.com

ΠΩΛΕΤΑΙ το παιχνίδι USAF εντελώς αμεταχείριστο, στην τιμή των 7.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παύλου Θανάσης
Τηλέφωνο: (0641) 48501
E-mail: pavlou@otenet.gr

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής AMD ή Intel Pentium 2 MMX στα 266MHz, σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παύλου Νίκος
Τηλέφωνο: (0774) 66732

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε, ακόμα και να... χαρίσετε κάποιο προϊόν; Η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν. Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία, γράψτε οπωσδήποτε και τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιο φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε τομείς της πληροφορικής, όπως Software, Games, Hardware. Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

ΠΩΛΕΙΤΑΙ εξωτερικό modem Supra Express 56ePRo (v.90) σε άριστη κατάσταση, στο κουτί του μαζί με manual, drivers κ.λπ. Τιμή 22.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Δερμιτζάκης Κώστας
Τηλέφωνο: (0841) 82950
E-mail: exe@agn.forthnet.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ CPU Pentium II MMX 266MHz και mainboard Legend V, σε καλή τιμή. Επίσης, Viper V330 και CD-ROM Hitachi 24x. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αρκάλης Παντελής
Τηλέφωνο: 9051339

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Quantum Fireball-SE 4,3GB προς 19.000 δρχ. και 2x32MB RAM (66MHz) προς 12.000 δρχ. έκαστο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Σπίνουλας Μάρκος
Τηλέφωνο: (0661) 33108
E-mail: sharkyz@x-treme.gr

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Pentium 200 MMX, 32MB RAM, HDD 2,1, Voodoo 2 16MB, ATI 12MB, CD 24x Philips, ηχεία 80W, οθόνη 15'' Quest. Τιμή 150.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Στρομπολάκος Αρης
Τηλέφωνο: 0945 - 043323

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ mainboard QDI ATX (υποστηρίζει Celeron 533MHz) προς 15.000 δρχ. 2 DIMMS 32MB PC 66 προς 8.000 το ένα. Ηχεία Turando USB 2x30W και subwoofer προς 10.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Πλευριτάκης Νίκος
Τηλέφωνο: (0841) 33159

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών 3DFx Voodoo 3 3000 σε retail version, μαζί με τα παιχνίδια Unreal Tournament, Descent 3, FIFA 99, και δώρο CD με drivers κ.λπ. Τιμή 40.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παπαχρυσοστομίδης Αριστείδης
Τηλέφωνο: 0977 - 046070

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Toshiba 36x προς 8.000 δρχ., Diamond Viper 330 προς 12.000 δρχ., και joypad προς 4.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βασσάλος Στάθης
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ Intel Pentium 133MHz, midi tower AT, M/B Soyo, Quantum Fireball 1,2GB, 3,5'' FDD, Hitachi 8x CD-ROM, S3 Trio 64V + 3DFx Voodoo Graphics, ESS Audio sound card, με Windows 98 s.e + Office 2000. Τιμή 55.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψύλλος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 2631981

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Epson Stylus Color, με drivers, manual, 5ppm, 2 κεφαλών. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ψύλλος Δημήτρης
Τηλέφωνο: 2631981

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΠΩΛΕΙΤΑΙ N64 με 5 παιχνίδια, 2 χειριστήρια, memory pad, action replay και scart cable. Τιμή 70.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Λώλης Αλέξανδρος
Τηλέφωνο: (0972) 212631
E-mail: crash01X@ath.forthnet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ NOKIA 3210 με εγγύηση, κουτί, manual, 2 προσόψεις και δώρο διαφανή θήκη. Τιμή 50.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται και ο φορτιστής). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Τριχόπουλος Αργύρης
Τηλέφωνο: 0977-143441
E-mail: argtri@hotmail.com

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.......... ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ. ....

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

❑ Hardware ❑ Software ❑ Διάφορα

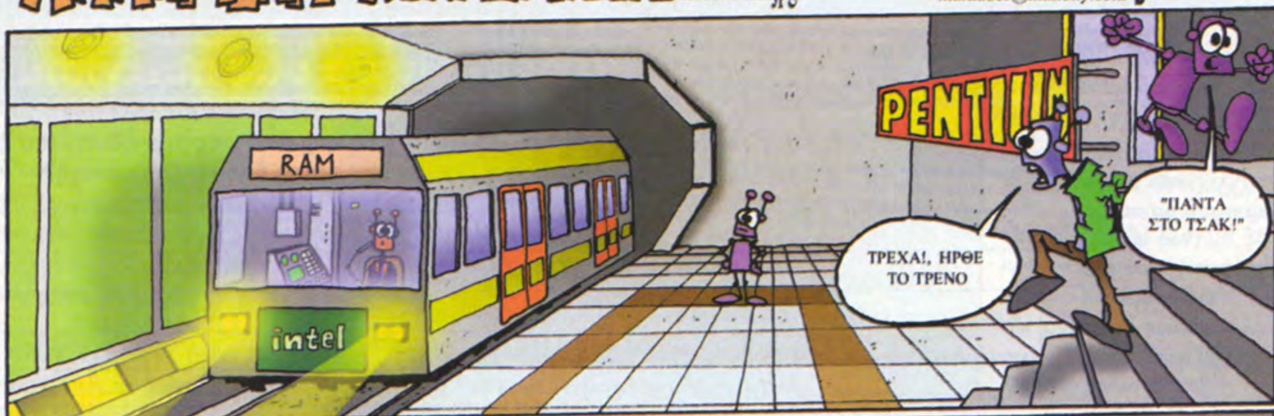
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ Π. ΛΥΡΗΣ.jpg

markador@mailcity.com













SHUT DOWN

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS



COMPAQ

Presario 1800
Intel® Pentium® III 600MHz
15" TFT X.C.A.
64MB RAM up to 160MB
12GB H.D.D. - Ethernet
V-90 Fax Modem 56K
DVD ROM 6x Standard/USB Exit

985.000
ή **115.000** x 12 Μήνες*



TOSHIBA

Satelite 2140 CDS
ADM K6-2 450 MHz 3D
32 MB RAM / 4,3 GB Hard Disk Drive
24x CD ROM drive / 12,1" DSTN color display
2 MB Video Ram
Fax Modem 56k V-90
Full Multimedia / Speakers & Microphone

399.000
ή **46.500** x 12 Μήνες*



MITAC

Minote 6133s
Intel® Celeron™ Processor 433 MHz
13.3" TFT color Display
32 MB RAM up to 160 MB / 4 MB VGA Adapter
4.8 GB H.D.D. / Fax Modem 56K / Full Multimedia
CD ROM 24x Standard
ΔΩΡΟ: Δερμάτινη Τσάντα Μεταφοράς

Με 6.4 GB+20.000

565.000
ή **66.000** x 12 Μήνες*





EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 667MHz FCPGA
Motherboard με Intel® BX Chipset
64MB RAM up to 1GB / 10,2GB H.D.D. UDMA66
48x CD-ROM drive / 8MB AGP με επιταχυντή 3D & TV OUT
17" (1.280x1.024) Color Monitor / 128bit Sound Card
1.44 FDD / 56k Fax-Modem / Keyboard & Mouse

299.000
ή **37.500** x 12 Μήνες*





EXPERT Plus

Intel® Celeron™ Processor 466 MHz
Butterfly ZX Motherboard up to Pentium® III Processor
32 MB RAM up to 512 MB / 8,4 GB Hard Disk Drive
48x CD ROM Drive / 15" Color Monitor
1.44 FDD / Sound Card / Modem 56k int
Keyboard & Mouse

199.000
ή **24.500** x 12 Μήνες*





EXPERT Professional

Intel® Pentium® III Processor 650MHz FCPGA
Motherboard BX up to: Pentium® III
64MB RAM up to 512MB / 10,2GB Hard Disk Drive
40x CD-ROM Drive / 8MB AGP ATI SVGA Card
Monitor 15" (1.600x1.280) / 56k V-90 Fax-Modem
1.44 FDD / Sound Card / Keyboard & Mouse

279.000
ή **35.900** x 12 Μήνες*



Νο1 ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ

Cosmodata

COMPUTERS & PERIPHERALS

•ΣΤΟΥΡΝΑΡΗ 27
ΤΗΛ: 38.15.931 - FAX: 38.15.905
•ΛΕΝΟΡΜΑΝ 243
ΤΗΛ: 51.53.388 - FAX: 51.53.028
ΤΩΡΑ ΝΕΟ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ ΣΤΗΝ ΓΛΥΦΑΔΑ
•Α.ΠΑΠΑΝΔΡΕΟΥ 2-4
ΤΗΛ: 8986321-3



ΩΡΑΡΙΟ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ:
ΔΕΥΤ. - ΤΕΤ.: **9:00 - 17:00** ΤΡΙΤ. - ΠΕΜ. - ΠΑΡ.: **9:00 - 20:00** ΣΑΒ.: **9:00 - 15:00**

ΟΙ ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ ΙΣΧΥΟΥΝ ΜΕΧΡΙ ΕΞΑΝΤΛΗΣΕΩΣ ΤΩΝ ΑΠΟΘΕΜΑΤΩΝ - ΣΤΙΣ ΤΙΜΕΣ ΜΕΤΡΗΤΟΙΣ ΔΕΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΜΒΑΝΕΤΑΙ ΦΠΑ 18%
ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΙΟΝΤΑ ΤΟΥ ΚΑΤΑΛΟΓΟΥ ΜΠΟΡΟΥΝ ΝΑ ΑΛΛΑΞΟΥΝ ΧΩΡΙΣ ΚΑΜΜΙΑ ΠΡΟΕΙΔΟΠΟΙΗΣΗ - Η COSMODATA ΔΕΝ ΕΥΘΥΝΕΤΑΙ ΓΙΑ ΤΥΧΟΝ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΚΑ ΛΑΘΗ